

N° 111 - Décembre 1996 - 32 F

520/1040 ST(E)

MEGA ST(E)

TT

FALCON

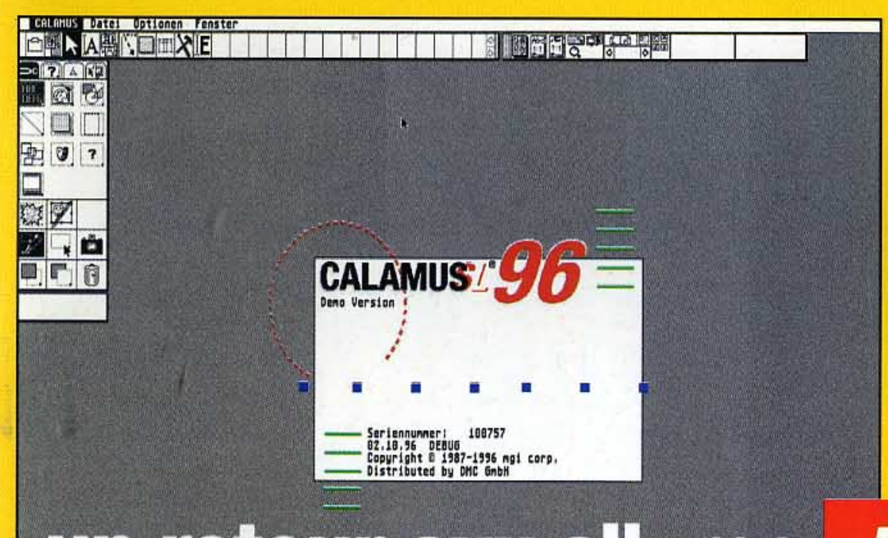
MEDUSA

HADES

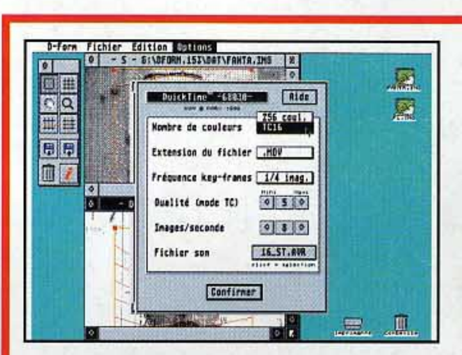
JAGUAR

ET AUSSI...

CALAMUS SL'96



un retour aux allures messianiques



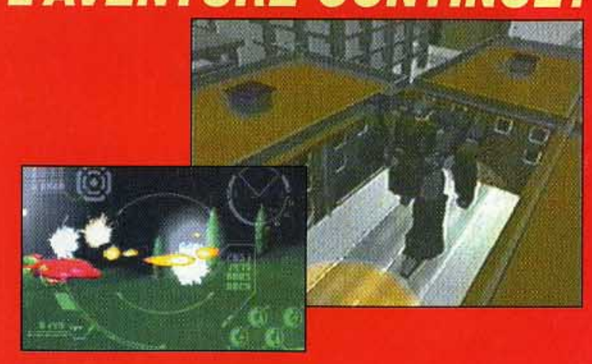
QuickTime enfin sur ATARI

VOXX

Transformez votre FALCON en vocoder haut de gamme

Jaguar - LYNX

L'AVENTURE CONTINUE !

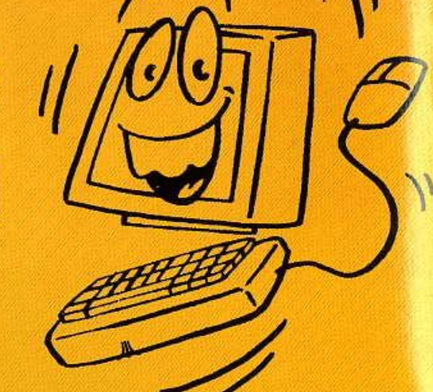


BELGIQUE 250 FB • SUISSE 10 FS • DOM 50 F • LUXEMBOURG 225 F LUX









96, rue du Faubourg Poissonnière - 75010 PARIS
Téléphone. 01.42 80 10 39 - Télécopie. 01.42 80 61 46
Métro Poissonnière

MATERIELS

Falcon Tower disque 1 dur 1 Go 16 MO	10590
Mise en Tower Falcon	1 990
Mise en rack falcon	1 990
*Hades 68040/ 8Mo/ DD 1 Go	13 500
*Hades 68060/ 8 Mo DD 1 Go	17 900
*Hades 68040 multimedia	14 400

Documentation sur demande

MONITEURS

Monochrome STF/STE 14"	1 190
SVGA 14"	1 700
SVGA 15"	2 590
SVGA 17"	3 900

OCCASIONS (suivant arrivage...)

ATARI 1040 STF, STE
ATARI Méga STE, accessoires divers, jeux
ATARI TT 030, imprimantes, écrans
ATARIFalcon

PROMOTION

Reprise de votre méga STE* TT*
pour une Station HADES
9990 F* Selon configuration

EXTENSIONS MEMOIRE

STE 2 Mo	490
STE 4 Mo	890
Extension 16 Mo HADES	1 290
*Carte d'extension Falcon nue 4/16 Mo	625
*nos cartes n'ont pas besoin de soudures ni de découpe du blindage pour etre intégrée dans les falcons	
Carte extension Falcon 16 Mo	1 890

DISQUES DURS / SAUVEGARDES

Interne Falcon 520 Mo IDE 3 1/2	1 490
Interne Falcon 1 Go IDE 2 1/2	2 190
Externe STF/STE avec TopLink 540 Mo	2 380
Externe Falcon/TT 540 Mo	2 180
Externe Falcon/TT 1 Go	2 680
CD externe Falcon/TT avec cable SCSI	1 590
CD+Disque dur 340 Mo pour STF/STE	3 190
CD+disque dur 540 Mo pour falcon	3 290
SysQuest EZ Drive 135 Mo externe	1 190
La cartouche supplémentaire 135 Mo 170	

REPARATIONS de tous vos matériels ATARI

DEMO

testez vos logiciels sur LA STATION HADES

CARTES GRAPHIQUES / ACCELERATRICE

Mega STE TT Falcon	Téléphoner
AfterBurner Falcon 68040* = Falcon X 7	3 990

**Tos 4.04 et tower ou rack impératif*

INTERFACE DMA/SCSI

Top Link	490
Top Link CD Rom	690

CLAVIERSATARI

Claviers pour Méga ST, STE et TT	490

PROMOTION

Syquest 270 MO externe
1690 F

EMULATIONS

Magic Mac	1 490
Gémulator	1 300

CONSOMMABLES

Toner SLM 605	290
Toner SLM 804	490
Tambour SLM 605	1200
Tambour SLM 804	2 400

*REPRISE DE VOS JEUX ET LOGICIELS ATARI

*boite d'origine et manuel exigées

DIVERS

Lecteur disquette STF STE Falcon	350
Coprocesseur 68882	390
KIT Scsi Interne Falcon	490

SCANNERS

scanner à main mono niveaux de gris	990
Epson GT 8500	5 990
Epson GT 9500	7 225

ACHAT et REPRISE de votre ATARI

Pentium 133 Mhz multimédia 6 890 F
avec reprise de votre 1040 ou 520 STE



est ouverte du mardi au vendredi de 10 h à 13 h et de 14 h à 19 h
samedi de 10 h30 à 17 h 30 Fermeture le lundi
Ventes par correspondances France et étranger, port en sus, matériel voyageant au risque et péril du destinataire.
Règlement par chèques ou cartes de crédits. Les marchandises proposées le sont dans la limite des stocks disponibles.
Tous les prix ci-dessus sont TTC. Catalogue des prix sur demande.
Matériels neufs garantis un an pièce et main-d'œuvre sauf PC neufs garantis trois ans pmo.

les 7 & 8 Décembre 1996
le monde ATARI est à vous

découvrez les nouveautés décisives pour notre univers :

HADES 60, CENTurbo II, FALCON MKX, CALAMUS SL'96, CUBASE AUDIO 2.06, STUDIO SON 256 PISTES, QUADERNO, VOXX, QUINCY, JAM 8 IN 8 OUT, CHRYSALIDE, 500 mIDIFILES, UPSIS, CALAMAXIMUS, RADICAL RACE, SHEER AGNOY CD, NVDI 4, INFOPEDIA, D-FORM, CAB, WEB SPACE, KIT HD, CENTram ST, BIRD OF PREY, COMPENDIUM CD, BACKGROUND 2, THE VERY BEST OF ATARIDIGITAL TRACKER, IMAGE STUDIO, PAPYRUS, AAZOHM KRYPT, OPERATION SKUUM, APEX 3, MAGIC 5, CD RECORDER 2, DOLMEN, AUDIO MASTER 2, PRAXIS, AFTERBURNER, START IT, BATCHER, INVERS, DTP GRAPHIKEN, LINUX, WILLIE L'AVENTURIER, TEXEL, CALLIGRAPHER, REDACTEUR 4 +, DIAPO, VOILA !, EXPOSE, L'INFOGRAPHE...

les nouveaux jeux JAGUAR en avant première : IRON SOLDIER II, TOWERS II, WORMS, BREAKOUT 2000, AIRCARS

et une tonne d'anciens programmes neufs à prix destockage

N'attendez plus, plongez vous dans le bain de la micro qui bouge !!!



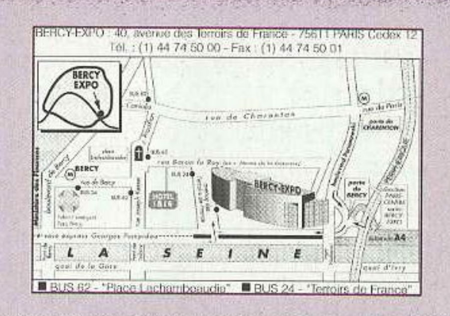
2ème FORUM DES APPLICATIONS ATARI

BERCY-EXPO – PARIS

organisation : LA TERRE DU MILIEU – tél. 04 50 54 59 41 – fax 04 50 54 49 94

accès facile :
sortie Périphérique : Porte de Bercy
Métro : Bercy et Charenton
Bus : 62 Arret place Lachambeaudie et Terroirs de France.
grand nombre de places de parking gratuites

horaires :
Samedi 7 : de 10h30 à 18h30
dimanche 8 : de 10h à 19h30



repartez les bras chargés
Loterie avec des mégas lots :
HADES 60, CENTurbo, scanner MUSTEK, tower APAK, des tas de logiciels...
Des prix incroyables, tradition salon ATARI oblige
De quoi largement rentabiliser le déplacement

tarif entrée :
60 F pour les deux jours.

avec le soutien de :









ST Magazine est une publication de Pressimage
SA. au capital de 1 000 000 F
5/7 rue Raspail 93108 MONTREUIL CEDEX FRANCE
Tél. : 01 49 88 63 63
Fax. : 01 49 88 63 64
Comission paritaire : en cours N°ISSN 0980-5338
Dépôt légal 4ème trimestre 1996
flashage : SCAP INFORMATIQUE
Impression : union européenne

DIRECTION GENERALE
Directeur de la Publication :Godefroy GIUDICELLI
Directeur délégué : Patrick ANDRE
Assistante de direction : Virginie GUYARD

REDACTION
Rédacteur en chef : Godefroy de MAUPEOU
LA TERRE DU MILIEU
S.A.R.L. de presse au capital de 50 000,00 F
216, rue de l'Essert 74310 LES HOUCHES
tel. 04 50 54 49 77 / fax. 04 50 54 49 94

ON COLLABORE A CE NUMERO
Jean Jacques ARDOINO (NEXT),
François PLANQUE (FULCHROM), François AUBOUX (RAGA),
Tristan COLLET, Pierre Louis LAMBALLAIS (FEROCE LAPIN),
Hervé PIEDVACHE, Florent GONDOUIN, Pascal BARLIER, Alain
MANGENOT, David CURE, Frédéric THIRARD, Emmanuel
JACCARD, Philipe LAFARGUE

FABRICATION
Directeur de fabrication :Jacques GOUFFE
Assistante de fabrication :
Nadine DEBARD

MARKETING
Christine de GAND

MAQUETTE
Intérieur: LA TERRE DU MILIEU
couverture: PRESSIMAGE (Carole TOULOTTE)

PUBLICITE
Steve ANTONIO

DIFFUSION-VENTE
Olivier le POTVIN TE 73 tel. +33 (1) 49 88 63 75

ADMINISTRATION/COMPTABILITE
Chef comptable : Leïla AITHABIB

EDITO

Le monde bouge y compris chez les ataristes. Lorsque cette année se terminera, l'univers ATARI aura vécu de grands évènements : la venue de l'HADES, de CUBASE 2.06, de PHOTOLINE, de STUDIO SON 256 pistes, du FALCON MKX, de CALAMUS SL 96, d'APEX 3, de QUADERNO 2.0, de MAGIC 5, de CD RECORDER 2, de DIGITAL TRACKER...

Mais il y en aura vraisemblablement une qui me tiendra encore plus à coeur et il ne s'agit pas du salon, même si ce dernier est un gros pari pour LA TERRE DU MILIEU.

Non cette nouvelle sera une gageure encore plus importante à nos yeux. Je ne peux malheureusement pas en dire plus dans cet éditorial car la nouvelle tombe en ce dernier jour de maquettage et reste à se concrétiser, mais nul doute que le mois prochain sera un grand mois pour LA TERRE DU MILIEU.

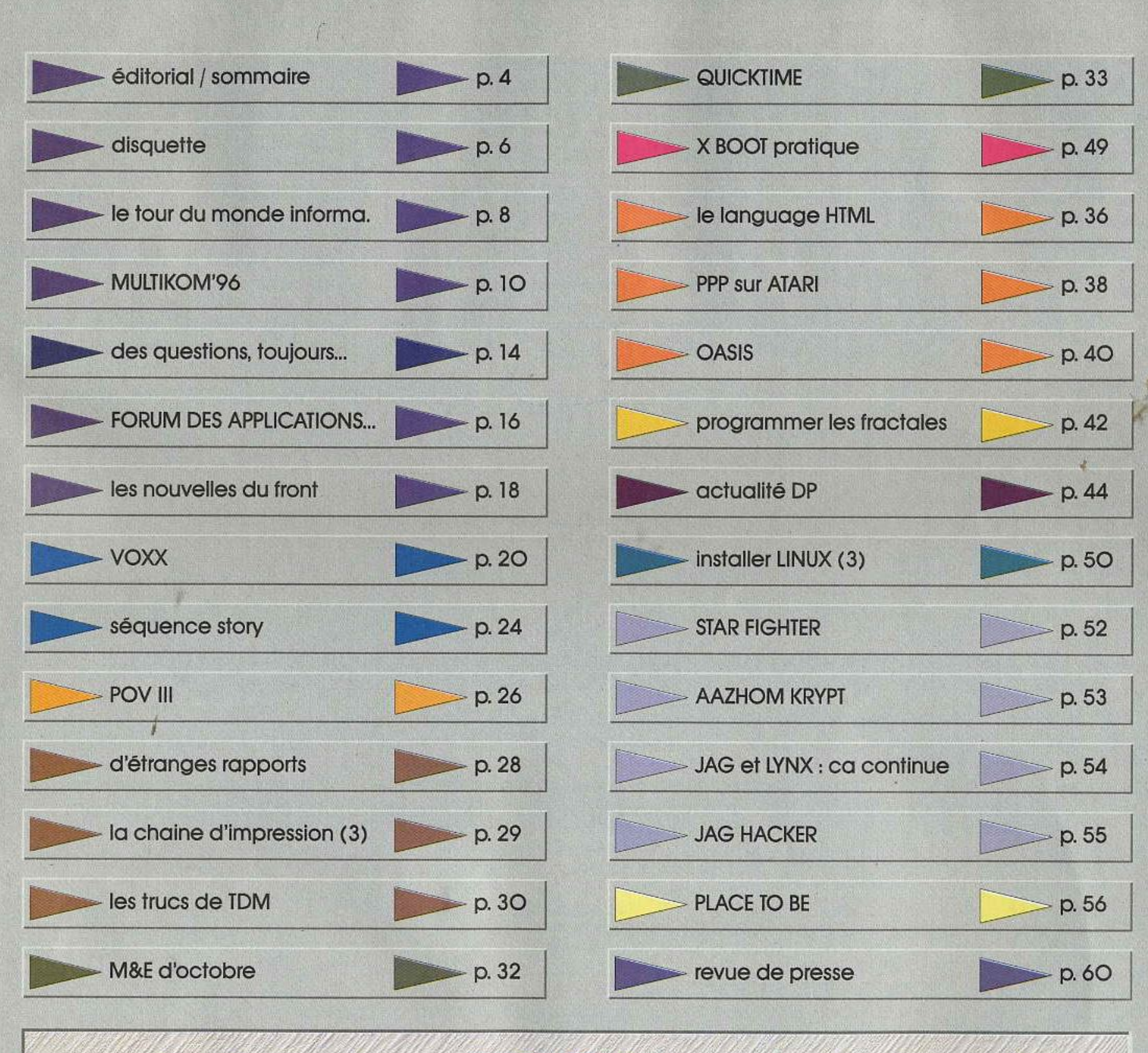
En attendant, il y a un an, nous nous lancions dans la distribution de logiciels et périphériques pour ATARI. La raison qui a déclenché cela était ma fureur devant la non-distribution de RAINBOW II en France, programme que je considère comme fantastique. Depuis nous avons fait du chemin et lorsque je maquettais ma page "Terre du Milieu" dans la nuit, je me suis rendu compte que nous avions importé et édité plus de 47 produits différents. Si on ajoute ceux-ci à tous ceux que les autres éditeurs ont également ajouté à leur catalogue en cette année, on se rend compte que le monde ATARI est particulièrement prolifique. La seule raison à cela est le mot "passion" qui anime tous ceux qui ont goûté à l'autre micro. Nous nous battons constamment pour exister et je suis heureux de pouvoir dire, en faisant le point aujourd'huis, que grâce au dynamisme de chacun, l'ATARI existe toujours bel et bien nonobstant les lois du marché qui veulent qu'une machine ne survive jamais à l'abandon de son constructeur.

C'est le cas de la partie ordinateur, mais c'est également le cas de la partie console avec l'annonce fracassante de TELEGAMES finançant la sortie de jeux JAGUAR et LYNX et celle, non moins réjouissante, de ce kit de développement JAGUAR permettant de réaliser ses propres jeux avec son ATARI.

Apporter sa pierre au monde que nous avons choisi demande beaucoup d'investissements personnels, est parfois harassant, mais cela en vaut vraiment la peine et je suis sûr que vous serez nombreux à BERCY EXPO pour nous le prouver une fois de plus les 7 et 8 Décembre prochains.

A vous tous, merci d'être toujours là et à bientôt sur le stand ST MAG.

Godefroy de MAUPEOU



SOMMAIRE

magazine réalisé avec :

machines : TT 8 mégas, FALCON 14 et MEDUSA T40 64 mégas, scanner EPSON GT 6500, imprimante STYLUS COLOR
maquettage : CALAMUS SL 95, DA'S VEKTOR PRO, DA'S PICTURE, STUDIO PHOTO PRO, IMAGE STUDIO (textures), RAYSTART 3 (icônes), PHOTO LINE, BACKGROUND PHOTOS (textures)
rédactionnel : LE REDACTEUR 4+
comptabilité : LA GESTION COMPTABLE, LA GESTION DU PERSONNEL, LA GESTION COMMERCIALE, LE GESTIONNAIRE

réalisé sur MEDUSA T40

c'est magique !!!

Allumez votre ordinateur avec la disquette ST MAGAZINE N°111 dans le lecteur et regardez votre écran. Celui-ci vous expliquera tout ce qu'il faut savoir pour pouvoir utiliser les programmes de la disquette

DISQUETTE MAGAZINE

Entombed

Toutes Machines / Basse résolution

Ce mois-ci trois jeux fonctionnant sur toutes machines (y compris TT, mais pas Hades), c'est assez rare pour le signaler. Nous commençons donc avec Entombed, un jeu qui ressemble fortement à Rick Dangerous (rappelez vous). Emprisonné dans quatre tombeaux différents aux graphismes trés réussis vous devrez déjouer tous leurs pièges pour en sortir.

PokerSQR

Toutes Machines / ST Haute

Un jeu assez simple mais terriblement prenant comme beaucoup de jeux de cartes. Vous devez placer des cartes à jouer dans un tableau de manière à réaliser le plus possible de combinaisons gagnantes au Poker (brelan, full...) en lignes, colonnes et diagonales. Plus vous aurez de combinaisons, plus vous aurez de points. Bonne chance !

Bellum

Toutes Machines / Basse résolution

Un Asteroid-like assez simple. Il a cependant l'ultime avantage de ne pas prendre beaucoup de place d'ou la raison de sa présence sur la disquette. Vous allez pouvoir réviser vos classiques...

Webspace démo

Toutes Machines 030 / Haute résolution

Le mythique browser d'OXO Concept enfin en version de démo sur la disquette d'ST Mag ! Il ne s'agit que de la version 68030 pour le moment, mais vous pouvez obtenir gratuitement la "toutes machines" en demandant simplement à OXO de vous l'envoyer (et sans frais de port)

On vous laisse vous jeter dessus afin d'en savoir plus... Bientôt le test complet de la version finale, patience !

POV 3

Toutes Machines 030 avec corpocesseur arithmétique

Enfin !!! Philippe Lafargue s'est chargé de nous convertir la troisième mouture de ce logiciel qui commence vraiment à prendre du poids : de nombreux effets et options ont été rajoutés et nous n'allons pas nous en plaindre ! Rendez-vous page 27 pour en savoir plus sur LE monument de l'image de synthèse.

Scale It

Toutes machines

Un petit module pour CALAMUS SL qui vous rendra bien des services. En effet, il permet d'agrandir un cadre texte en aggrandissant conjointement la fonte.

Fast Print

Toutes machines

Pour accélérer vos impression sous CALAMUS SL avec une LASER JET ou compatible

AHDI.CPX & LADFONT.CPX

Toutes machines

Deux CPX. Un pour charger des fontes DEGAS, l'autre pour charger un fichier SYS.



96, rue du Faubourg Poissonnière - 75010 PARIS
Tél. 01 42 80 10 39 - Fax. 01 42 80 61 46

LES LOGICIELS **ATARI**

Achats, reprises et échanges de jeux et logiciels

LA BUREAUTIQUE

Alpha Pack	990
Script 5	690
Script Now	350
Script 1Mo	250
Signum 2	600
Le Rédacteur 1.99	90
Le Rédacteur 3	590
Le Rédacteur 3+	1260
MAJ Rédacteur 3+	690
maj Rédacteur 4+	690
Papyrus Gold	1260
EUREKA (tableur)	80
Graal (sgbd)	390
Com émulation minitel	190

LA PAO

Calamus 1.09	390
Calamus S	790
Calamus SL version93	1390
Calamus SL version 95	3850
Calamus Windows 95	1290
Calamus Windows NT 3.51	10080
maj 1.09 vers SL	890
maj S vers SL	890
Calamus windows 95	
maj SL vers Windows NT 3.51	6770

LE DESSIN

Vision Light	250
Vision Dock	450
D2M	690
Stad	800
Papillon	500
Da's Vector	1390
Da's Picture	1190
Apex média	1290
Néon 3D	1490
Arabesque 2	990
Pixart 3	590
Le Dessin Technique	150
Photo Line	1250
Rainbow	590

LA GESTION

Comptadom (gestion perso)	290
L'Investisseur	150
Le Comptable	590
ST Budget 3	190
ST Compte 4	150
Le Gestionnaire	220
Le Comptable 2	590
Gestion Comptable	990
Pack Gestion 1	1350
Pack Gestion 2	1590
Pack Gestion 3	1890
Gestion du Personnel	590
Gestion du Personnel	890

LES UTILITAIRES

UVK	199
Semprini	249
HDU	250
NVDI	649
Outside	349
Speedo G dos	445
CD Tools	380
Magic C	799
Scsi TOOLS	390

LES JEUX

Sheer Agony	240
Oxyd	199
Team	290
Platonix (falcon)	
Llamazap (falcon)	250
Pinball	290
Animaux (éducatif 3/7 ans)	290
Dinosaure (éducatif 3/7ans)	290
Shapes	290
Epilepsie	290
Multibrique	290
Space flighter (falcon)	
Moon speeder	260
Esprit	250

LES CD

Atari Cd master	
Volume 1	99
Infopédia	600
Time Almanac 1995	260
Time Almanac of 1990s	260
1995 Auto almanach	159
Space missions	260
UFO II	260
Total Health	350
Neon Graphix	159
Bird of prey	190
Atari componium	190

PERIPHERIQUE CABLES

Joystick	100
joystick mega jet	150
Joystick infrarouge	190
Adaptateur VGA Falcon	150
Souris	150
Prolongateur souris	80
Crawly Crypt 2	250
Crawly crypt archive	330
Clipart atari	290

LA MUSIQUE

Quincy	890
Crazy Musique Machine	350
Crazy Sound	300
Componium	340
Digital Tracker	390
Cubase Light	950
Tango	950
Style Trax ST	950
Cubase Score ST	4820
Cubase Audio Falcon	6580
Cubase Audio CBX D5	6580
Audio Spector	4090
Atari Midi 3	1630
Mise à jour Cubase	
- 2.0 vers Cubase score 2.0	1370
- 3.0 vers Cubase score 2.0	560

DIVERS

Disquettes DD STF/STE	70
Aztéque 2	80
L'Electronicien	150
Morpher	400
Xenomorh II	590
Tos 2.06	240

A nos clients SYMPA

Devant les difficultés d'approvisionnement rencontrées auprès de nos fournisseurs nous ne pouvons garantir les délais de livraisons de certains produits

VENEZ NOUS VOIR au forum des Applications ATARI à BERCY du 7 au 8 décembre

BON DE COMMANDE

Je commande à La Bécane les articles suivants :

	Quantité	Prix unitaire	Total
1.	....	....	....
2.	....	....	....
3.	....	....	....
4.	....	....	....
5.	....	....	....
6.	....	....	....

Frais de port et emballage : 50,00 F TTC

Total TTC :

Règlement : votre chèque doit être libellé à l'ordre de La Bécane et envoyé :
96, rue du Faubourg Poissonnière - 75010 Paris
Vous pouvez également commander par téléphone avec une carte bancaire
Le port indiqué de 50,00 francs est pour la métropole française contre remboursement 100.00 francs

n° de carte bancaire : Expire le :

Nom : .... Prénom : ....
Adresse : ....
Code postal : .... Ville : ....
Pays : ....

Signature

*Dans la limite des stocks disponibles

DIGITAL TRACKER

La dernière version de DIGITAL TRACKER testée le mois dernier est distribuée par l'auteur lui-même et non par FRONTIER SOFWARE qui possède uniquement les droits de la précédente version. Nous avions malheureusement oublié de le mentionner dans le test de François AUBOUX. Nous espérons que les acheteurs potentiels ne se seront pas trompés de version.

Voici les coordonnées de l'auteur :
Emmanuel JACCARD
47200 LONGUEVILLE

GENERATION ORDINATEUR

C'est le titre d'un livre qui n'a à priori rien à voir avec l'ATARI, mais si je le cite ici, c'est parce qu'il a des qualités indéniables. Il s'adresse aux ados et pré ados qui veulent découvrir le monde de l'informatique. Extrêmement didactique, l'ouvrage ne se focalise pas sur une marque ou un standard particulier. On trouvera tout juste une liste de jeux et logiciels en fin intégrant aussi bien les softs PC, MAC que CDI. Il n'y a certes pas de logiciels ATARI mais, comme je l'ai déjà dit plus haut, le livre se veut avant tout généraliste.

On appréciera l'optique ludique avant tout, tant sur le plan rédactionnel que textuel, le plaçant à mille lieues des publications informatiques habituelles.

Vous l'aurez compris, je le recommande chaudement pour votre progéniture à une période où les fêtes de Noël approchent.

Edité par : De La Martinière Jeunesse.

AUX JAGUARISTES ET LYNXISTES

Nous avons reçu le communiqué suivant :

"Possesseurs de consoles de jeux ATARI, vous n'êtes plus seuls !

Une association loi 1901 existe pour répondre à vos besoins, à vos questions, vous mettre en rapport avec d'autres ataristes.

Pour plus d'infos, tél. (05) 63 26 03 32 tous les jours de 15h00 à 20h00 (sauf le dimanche)."

Ce n'est pas signé le jaguariste masqué mais par l'association qui édite JAGUAR CONNEXION et qui se propose de mettre en contact tous les utilisateurs qui le désirent.

Qu'on se le dise !

M2000 PUBLIE !

Le club M 2000 se lance dans le fanzine avec GEM 2000 dédié au monde ATARI, mais aussi PC, MAC, AMIGA, SEGA et SONY. Je viens de recevoir le numéro deux entre les mains et force est de constater que la quasi-totalité est dédiée à l'ATARI. La maquette est très propre et on le chroniquera le mois prochain dans la revue de presse.

M 2000 : Tél. (03) 20 61 17 70, le Mercredi de 15 h à 18 h et le Samedi de 14 h à 18 h.

SWIFTEL PHOTO : CA SE DEVELLOPE ?

Un peu mon neveu !

Pour preuve voici les nouvelles spécificités de la version 3.14 (par rapport à celle livrée sur la disquette de ST MAGAZINE) ainsi que les caractéristiques d'un nouveau programme (PHOTOGEN) livrées telles quelles par l'auteur :

"PHOTOGEN

Permet aux responsables de RTC ou de serveurs, d'inclure des photographies JPEG dans leurs serveurs très facilement. En effet, il existe aujourd'hui encore des RTC à 1 200 bauds ne proposant que des pages pour Minitel 1... alors qu'il est tout aussi facile de proposer du 28 800 bauds avec des pages agrémentées d'images en 64 couleurs au format JPG... et le rendu est totalement différent ! Imaginez, naviguer dans un serveur 30 fois plus rapide proposant des images JPEG !

Ce programme permet d'encapsuler des fichiers JPG dans le format VDT (fichiers Videotex standards) avec possibilité de conversion en mode 7 bits compatible avec les serveurs 7 bits classiques (notamment en 3 615).

Le format généré est compatible avec les Minitels photo, ainsi qu'avec les émulateurs classiques (SwiftelPhoto sur Atari, TimeTel sur Mac, etc...)

Les fichiers JPG peuvent, quant à eux, être créés par GemView à partir de n'importe quelle image (JPG à partir du TrueColor).

Il est ainsi possible de créer de véritables serveurs photo très simplement !

SWIFTEL 3.14

- "Infos mémoire" et "Sauver" config" actifs.
- Quelques ajouts divers
- Correction de bugs (affichage photo).
- Palette en niveau de gris ou en couleur automatique
- Option "enregistrer couleur".
- Couper image : nouveau format avec sauvegarde de la palette.
- Vérification du type du RIM (JPG uniquement).
- Message d'information en cas de pause.
- Correction du bug en accessoire.
- Pas de bureau lorsqu'il n'y a aucun objet.
- Lancement des TTP dans une fenêtre sous MINT/Magic.
- Amélioration de la gestion photo.
- Tramage avec palette du trameur possible.
- Affichage 320 * 250 corrigé.
- Plus aucune boîte d'info en version enregistrée.
- Bug en macro corrigé.
- Restauration de la palette automatique.
- Nouveaux drivers JPG de décompression.
- Redimensionnement de la taille du terminal possible.
- Détection de fin de page * enfin * corrigée.
- Reconnaît les noms de fichiers transmis par le bureau.
- Possibilité de cacher certains objets du bureau.
- Sortie de programme accélérée.
- Envoi d'ATH au modem en fin de programme si connecté.
- Prise en compte de PATH.VDT dans INIT.SET
- Améliorations pour MAGIC
- Correction d'un gros bug d'affichage en mode "rafale".
- Ajouts dans l'interface (raccourcis, etc...)
- Mode "rafale" BBS plus efficace.
- DOC amélioré.
- Mode double taille et double largeur ANSI
- Raccourcis macros.
- Gestion de programmes XYZ-Modem externes.
- Bug de gestion des tailles de police réglé.
- Sélection du tramage photo possible.
- Commande "aller à" pour le magnéto.
- Ajout de commande en macro, macros automatiques.
- Définitions des couleurs et styles du bureau.
- Boutons magnétos et touches plus petits.
- Correction du bug sur les caractères › 127 en mode terminal.
- Reconnaissance des. TTP et. TOS
- Sauvegarde de l'émulateur avant le lancement d'une application.
- Amélioration du VT-100."

Ouf ! Ca y est !

SWIFTEL ferait un excellent programme commercial, qu'on se le dise et si après cela vous ne vous enregistrez pas c'est que vraiment la communication n'a aucun intérêt pour vous.

Pour ce faire, contactez l'auteur :
Xavier ROCHE
6, rue Léonard de Vinci 14000 CAEN

NOUVEAUX CD ROMS

LA TERRE DU MILIEU importe les cd suivants :

– CALAMAXIMUS (si, si, il est enfin terminé)

Un cd rom intégralement dédié à CALAMUS avec 2700 fontes, 270 cliparts en CVG, 50 documents CDK classiques et indispensables (en-tête, calendrier, fax...), 2700 clip arts bitmap ainsi que des démos de logiciels de PAO sans oublier celle de CALAMUS SL 95. Prix : 268 F Possibilité de livret des fontes en supplément.

– ATARI FOREVER (1)

Des cliparts et images en CVG (1 380), GEM (380), IMG (2 700), et PAC (1 500), des DP répartis par thème, des utilitaires de versions de démos, 1PRIX : 220 F

– DP GRAPHIKEN

On avait déjà parlé de cette série de cd rom de cliparts avec livret. Eh bien la série a bien augmenté en volumes (6) et surtout diminué en prix (moins de 200 F pièce).

HD DRIVER

PARX importe HD DRIVER, ce qui tombe à pic sachant que les disques durs font de plus en plus de capacité et que AHDI commençait à sérieusement faiblir devant ces mémoire de masses de 2 Go. Mais il fait bien plus. Il travaille également avec tous les types de disques durs et supports amovibles, accepte les médiums avec plus de 512 octets par secteur et les partitions MSDOS de plus de 32 Mo. Il reconstruit également les secteurs de boot et root endommagés et contrôle la parité dur TT et FALCON pour une sécurité des données accrues. Il supporte les adaptateurs ICD permettant ainsi aux possesseurs de ST d'avoir des disques durs de plus d'un Go. Il gère également jusqu'à 23 partitions avec Magic, est 100 % compatible CUBASE AUDIO et est livré avec pas mal d'utilitaires.

Il fait encore plein d'autres choses, mais on parlera de tout cela dans le test du prochain ST

MAGAZINE.

De toute façon, c'est lui qui remporte maintenant la palme du gestionnaire de disque dur numéro un. C'est ce que j'appelle un investissement indispensable à tout possesseur de disque dur, qu'il soit interne, externe ou amovible.

Et cette fois, ne me dites pas que le prix est un frein à son acquisition, puisque ce dernier est de 200 F (oui, oui, vous avez bien lu !) dans "toutes les bonnes librairies".

CALAMUS SL'96

Le dossier sur le MULTIKOM est déjà flashé et je m'aperçois que j'ai oublié de citer l'apparition d'un nouveau module pour CALAMUS SL'96. Il permet de déplacer des cadres pas à pas selon votre paramétrage en cliquant sur une icône dédiée ou avec les touches du clavier. Cela permet une précision "chirurgicale" lors de vos placements d'objets.

Il doit bien y avoir encore quelques ajouts que j'ai oubliés, mais nous verrons cela dans les prochains numéros avec le test de ce CALAMUS Sl'96 aux allures de Messie pour les "calamusiens" "ataristes.

AUTEURS DE SHAREWARES

Vous êtes auteurs de sharewares, sachez que le deuxième FORUM DES APPLICATIONS ATARI vous ouvre ses portes avec un prix de stand à votre portée. Pour 300 F h. t., vous pouvez montrer & démonter vos oeuvres et pallier ainsi aux problèmes d'enregistrement classiques au marché français.

Pour tout contact :
LA TERRE DU MILIEU
BP 11 – 74310 LES HOUCHES
Tél. (04) 50 54 49 77
Fax. (04) 50 54 49 94

CENTEK AVANCE

Depuis le début Octobre, CENTEK distribue une nouvelle CENTurbo 1 : l'Evolution 2. les bus passent de 20 Mhz à 25 Mhz. Le coprocesseur arithmétique et le DSP passent à 50 Mhz.

Quant au 030, le doublage de fréquence interne a été abandonné, ce dernier fonctionnant en permanence à 25 MHz, résolvant du même coup les problèmes de chauffe de certains CPU (1 sur 10).

Les performances des logiciels sont plus élevées qu'avec un CPU à 20/40 MHz. Centek explique cela par le fait que les programmes passent plus de 90 % de leur temps en ram surtout dans le cas de programmes réalisés dans un language comme le c qui génère beaucoup de variables en ram. Comme quoi, les MHz, ce n'est pas tout...

La vidéo dispose maintenant d'une MASTER CLOCK de 50 MHz utilisable par VIDEL pour les modes 256 et True Color ! Ainsi il est possible de travailler en 256 couleurs en 900x700 à 67 Hz, ou encore en True Color en 640x480 à 66 Hz ou 768x512 à 53 Hz !

La "technologie 25 MHz" a été transférée sur la CENTurbo II, d'où son retard. Les premiers exemplaires devraient être disponibles au moment où vous lisez ceci. Dans tous les cas, CENTEK présentera la CT2 au FORUM DES APPLICATIONS ATARI des 7 et 8 Décembre.

D'autre part, certains utilisateurs de CENTurbo, rencontre des problèmes d'impression avec certaines imprimantes sous CALAMUS.

Le problème vient que certains drivers utilisent des délais (avec l'imprimante) avec le CPU et non le MFP. Du fait des 40MHz des premières CT1, les timings sont trop réduits. La solution : couper le CACHE dans le CPX FGENERAL. Ces problèmes ne semblent pas exister dans le cas de la CT1 Evolution 2.

CENTEK nous a également envoyé deux cartes d'extensions. La première intitulée CENTram ST permet d'étendre la mémoire de votre STF ou MEGA ST jusqu'à 4 Mo à l'aide d'une seule barrette SIMM, d'où un coût réduit par rapport aux anciennes cartes. Elle vous coûtera 640 F toute équipée.

La seconde est un module HD pour STF/E et MEGA ST. A vous les lecteurs 1.44 sur votre ATARI. Il permet de formatter avec KOBOLD ou FASTCOPY PRO sur tout ST et depuis le bureau si pour les possesseurs de STE avec AJAX.

Godefroy de MAUPEOU

MULTIKOM'96 ? CALAMUS SL !

Comme promis, nous nous sommes rendus au MULTIKOM'96 début Septembre. Ce salon initialement prévu pour remplacer le ProTOS, s'est finalement fait couper un peu l'herbe sous le pied par un FALKE VERLAG annonçant le retour de l'ATARI MESSE. Il faut dire que ce MULTIKOM se voulant multimachines, plusieurs exposants "atariens" n'étaient pas motivés pour y participer.

L'annonce de l'ATARI MESSE a certainement réorienté les visiteurs sur ce salon plus à leur mesure et du coup les 10 000 personnes envisagées pour le MULTIKOM ont fondu à 3 000, ce qui reste tout de même un score honorable.

Parenthèse à part, c'est durant ces deux jours, que j'ai appris le report de ladite ATARI MESSE pour le 30 Novembre et le 1er Décembre. Sachant que tous les magazines (nous compris) ont annoncé les date initialement prévues des 2 et 3 Novembre, je vous laisse imaginer la monstre pagaille qu'a dû engendrer ce report. J'espère d'ailleurs que vous n'avez pas été trop nombreux à vous déplacer ce week-end-là.

Revenons au MULTIKOM. On y trouvait environ une bonne dizaine de stands atariens : CARASYS, TRIFOLIUM, FALKE VERLAG, RICHTER DTP CENTER, le PORTOLIO CLUB, SOFTWARE SERVICE SEIDEL, R.O.M. SOFTWARE, INVERS, ADEQUATE SYSTEMS et DMC.

La grosse attente concernait bien évidemment ces derniers avec CALAMUS SL 96. C'est quasiment uniquement sur celui-ci que l'article va se tourner, tant l'évènement est de taille.

CALAMUS SL 96 : un monument !

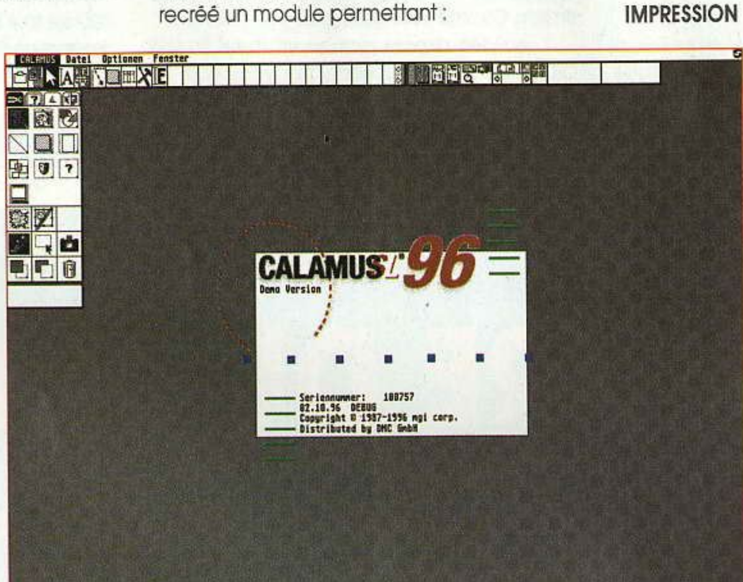
Si DMC et ADEQUATE SYSTEM ont pu être en léger froid à une époque, il n'en est rien aujourd'hui et une intense collaboration DMC/ADEQUATE/INVERS permet à CALAMUS SL de faire un bond de géant par rapport à ce que l'on connaissait. J'espère d'ailleurs ne rien oublier au passage tant la démo était dense (une après-midi entière ! ! !).

Les développeurs de DMC ont travaillé comme des fous pour faire de cet opus 96 le CALAMUS le plus puissant jamais fait à ce jour. Exit la version NT et la version WINDOWS'95, CALAMUS SL 96 va faire un malheur.

LIGNES D'AIDES

Le système de ligne d'aide est complètement refondu. A partir du module HILFS LINIEN d'ADEQUATE SYSTEMS et COLOR GUIDE LINE de CALAMUS SL 95, ils ont recréé un module permettant :

Seitenformat einstellen
Seitenformat
DIN A4
Ausmaße: 21.00000 cm x 29.70000 cm
Einfachseiten Doppelseiten
OK ABBRUCH



- des lignes d'aides différentes selon les pages droites ou gauches.
- de charger ou sauvegarder ces lignes d'aides.
- de déplacer celles-ci.
- de les colorer selon le type de lignes (bord de page, multicolonnage...).
- de les grouper.
- de les référencer.
- de créer ou modifier des lignes d'aides à l'aide de coordonnées rentrées dans une boîte de dialogue.
- de copier des lignes d'aides.
- d'ouvrir une boîte à outils pour les lignes d'aides comme menu popup à la souris.
- de placer les lignes d'aides de l'extérieur de la page.

HISTOGRAMME

La retouche d'image intègre maintenant un superbe histogramme rappelant étrangement celui de PHOTOSHOP confirmant ainsi CALAMUS SL dans son rôle unique d'intégré de PAO et ce notamment avec le pack PAINT/FILTRE/MERGE.

EDDIE LIGHT

Une version d'EDDIE LIGHT aux "chercher/remplacer" limités remplace PKS WRITE.

IMPRESSION

- Les systèmes de tramage, d'impression et de linéarités de sortie sont complètement revus et regroupés sur le formulaire d'impression.
- Le tramage se calcule automatiquement selon le périphérique.
- Il est possible de choisir des trames selon des critères (rapide, fin...).
- Il y a également un signal sonore optionnel de fin d'impression.
- Il est impossible de recliquer deux fois sur l'impression tant que celle-ci n'est pas terminée évitant ainsi les erreurs de manip provoquant une double-impression.

CADRES

- La grosse surprise est la possibilité de doubler des cadres. Vous pouvez ainsi attribuer à un cadre texte des propriétés de cadre image ou autre. Dans ce cas votre cadre texte sera en même temps un cadre image, donc aux mouvements totalement synchronisés. Chaque cadre est donc bi-cadre à l'origine. C'est ainsi que vous pourrez détourer automatiquement vos cadres sans passer par le système que je décris en cahier PAO.

Il est possible de dédoubler un cadre doublé pour en faire deux cadres distincts.

- Vous pouvez déplacer et modifier des cadres selon des axes. Pour cela il suffit d'appuyer sur CONTROL, ALTERNATE ou SHIFT pen-

dant que vous bougez la souris.

– Les cadres textes sont aggrandissables avec augmentation du texte en proportion ou non.

– Le module masque est livré en série et intégré au module cadre.

– Les cadres textes peuvent maintenant avoir des marges dans tous les sens.

– Vous pouvez indiquer à un cadre s'il doit passer devant ou derrière les lignes d'aides.

– En cliquant sur une icône en point d'interrogation, vous appelez immédiatement le module en rapport avec le cadre sélectionné.

– A l'importation d'une image, il est possible d'afficher immédiatement celle-ci à la proportion idéale.

BARRE D'ICONE

La barre d'icône est enfin aggrandissable à volonté. Finies les galères à faire défiler les modules pour trouver le bon.

FORMAT DE PAGE

La boîte de format de page est également revue pour une plus grande simplicité.

HIRONDELLES

– Les hirondelles ne sont plus visibles uniquement sur la page maître. Si elles sont activées dans le formulaire d'impression, vous les verrez sur votre document complet.

– Vous verrez également toutes les inscriptions qui s'afficheront sur le film (non de la couleur, copyright, points de coupe...)

RACCOURCIS CLAVIERS

– Des raccourcis claviers sont disponibles sur de nouvelles fonctions (suite d'opérations).

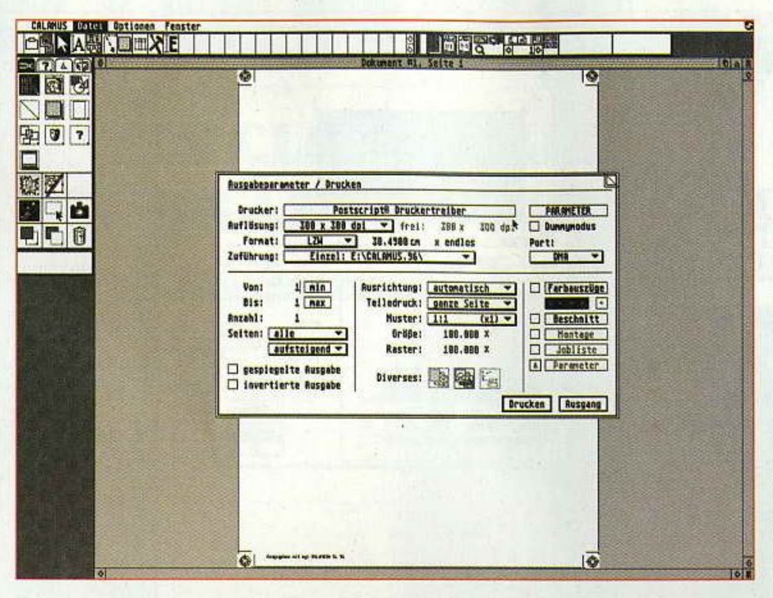
– La liste des raccourcis clavier est un fichier ASCII donc éditable et imprimable.

SELECTEUR DE FICHIERS

Le sélecteur de fichier est intégralement revu. Il autorise les noms long avec MAGIC et permettra la prévisualisation des documents et images à charger.

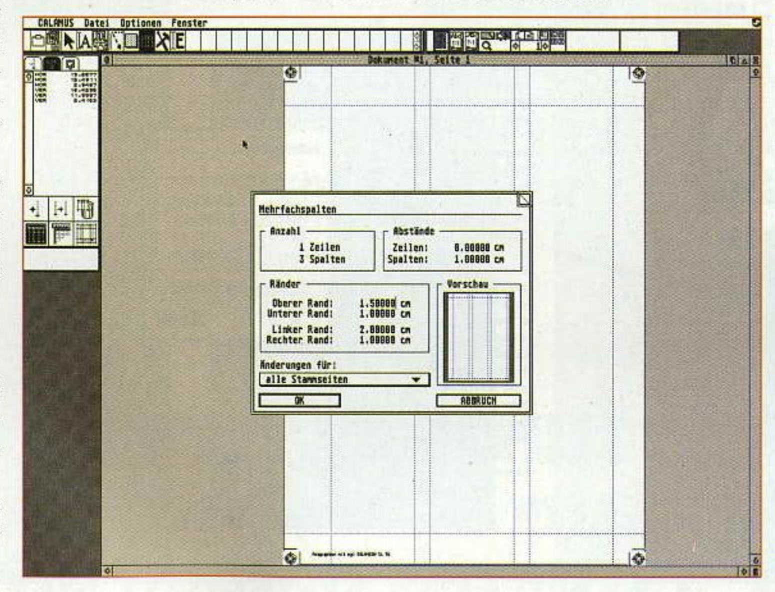
FORMULAIRES

Beaucoup de fonctions font appel maintenant à des formulaires volants (menus popup, radio boutons...). Il est possible de les avoir en 3D, ce qui renouvelle le look de CALAMUS SL.



COURBES

Il est maintenant possible de tracer les courbes de gradation et autres autrement qu'à la souris. Tout comme dans PHOTOLINE, on dispose maintenant de différentes courbes comme celles de Béziers.



AVEC MAGIC/MAGIC MAC

– On peut iconifier les documents.

– On peut travailler derrière un formulaire.

– Le "shutdown" est utilisé (sauvegarde automatique lors de la fermeture de MAGIC).

IMPORT EXPORT EPS

Le plus gros point de cette version est l'arrivée du module optionel permettant d'importer et d'exporter tous les types de formats EPS, qu'ils soient issus de PHOTOSHOP, X-PRESS, COREL DRAW... ce qui n'existe ni sur PC ni sur MAC. Le flasheur CALAMUS SL devient donc le premier flasheur universel. J'ai pu voir une démo de ce module et c'est absolument ahurissant. Vous chargez un document EPS très complexe dans CALAMUS SL, il n'y a aucune différence avec celui-ci sous X-PRESS et vice-versa.

FLASHAGE

ADEQUATE SYSTEM possède un HADES 60 et était littéralement sous le charme de ce bolide. Possédant également des POWER MAC avec MAGIC MAC, ils n'en revenaient pas de la rapidité de l'engin et se sont attablés à l'adaptation des drivers de flasheuses. Ils ont par ailleurs beaucoup travaillé sur leur interface de flashage en SCSI et ont maintenant deux modèles. L'un est vide et n'accélère pas le calcul de CALAMUS, l'autre possède un 68040, de la RAM et prend en charge tout le calcul vectoriel des documents. Il en résulte, selon les dires de Raimund THIEL, une vitesse de flashage absolument stupéfiante. La première coûtera dans les 18 000 F et sera updatable vers la seconde pour env. 7 000 F.

LE PRIX !!!

Le prix de la mise à jour de CALAMUS SL 96 sera de l'ordre de 1600 F TTC et ce quelle que soit votre version de CALAMUS SL (93, 94 ou 95) ce qui représente le prix du module masque intégré.

C'EST TOUT ?

Il reste bien quelques fonctions que je n'ai pas bien comprises et d'autres qui seront implémentées d'ici la sortie, mais il y a déjà de quoi se faire une bonne idée de la puissance de ce nouveau CALAMUS.

INVERS

Le magazine allemand dédié à la PAO et principalement aux amoureux de CALAMUS,

pourrait avoir une version française. Celle-ci serait lancée au deuxième FORUM DES APPLICATIONS ATARI si nous trouvons un minimum d'annonceurs. Ce serait alors l'occasion de lancer une véritable campagne d'information et de publicité pour les "paoïstes" sachant que CALAMUS SL tourne également à merveille sur MAC grâce à MAGIC MAC. Ses réels atouts ont de quoi séduire plus d'une agence graphique quelle que soit sont matériel.

Voilà de de quoi avoir le tournis. Dire que lorsque sortira ce numéro, ce CALAMUS SL sera disponible en Allemagne (tout marchait lorsque l'on m'a fait la démo) !!!

CARASYS

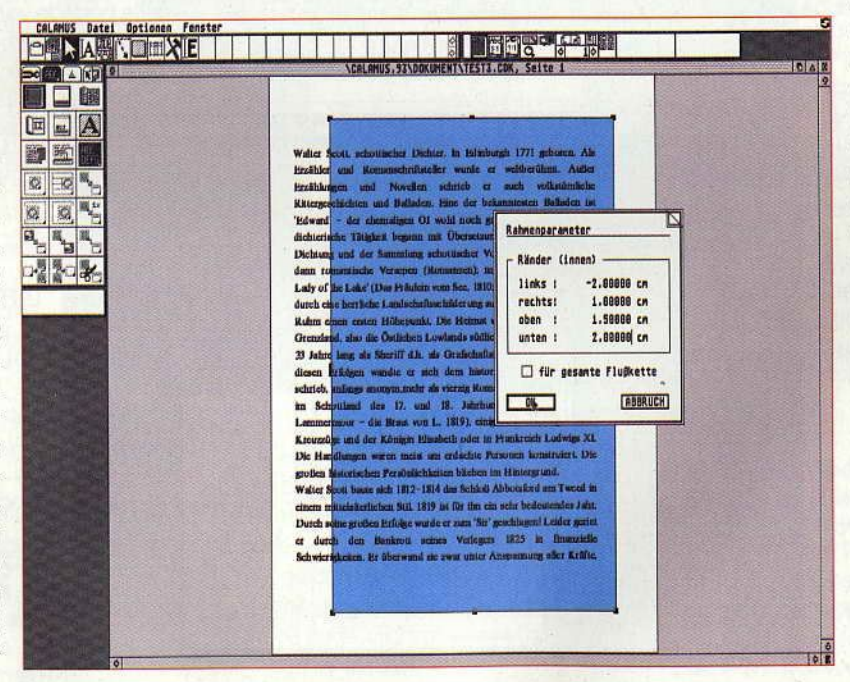
Je ne peux pas finir cet article sans vous rapporter le fruit d'un entretien avec Didier BEYER de CARASYS au sujet de l'évolution de l'HADES. Il semble que CARASYS ait enfin trouvé de quoi avoir un réseau Ethernet pour l'HADES. En principe celui-ci devrait être terminé avant fin Décembre.

Sinon, pour la petite histoire, ils ont un client suédois qui réalise des graphismes pour des boites de conserves et a acheté, suite au vol de son MEDUSA T40, un HADES 60 avec, tenez-vous bien... 512 mégas de Ram ! Eh bien le plus dur, cela a été de trouver la ram qui ne réclamait pas trop d'alimentation pour que l'HADES puisse tourner. C'est chose faite, mais sachez qu'il n'y avait qu'un seul fournisseur en Allemagne pour ce type de mémoire et que cela n'a pas été simple de le dégotter.

Sinon la deuxième série d'HADES a été lancée ce qui est une bonne nouvelle, car cet été Fredi ASCHWANDEN se demandait s'il fallait la faire.

CARASYS a également réussi à avoir un test de l'HADES prévu dans un gros magazine PC. Leur but étant de faire revenir à l'ATARI les anciens ataristes déçus par le monde du PC, mais en mal de puissance. Pour cela, ils mettent les bouchées doubles et cela devrait permettre à notre système de reprendre un peu plus d'ampleur.

A propos de système, tout le monde travaille en Allemagne avec MAGIC. CARASYS tanne donc B&B pour que l'on puisse obtenir rapidement une version HADES/MEDUSA de MAGIC.



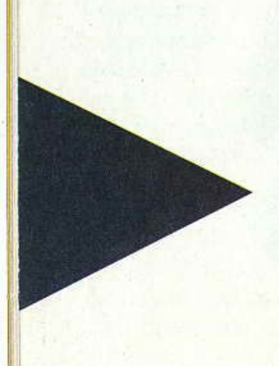
Autre bonne nouvelle, un peu plus récente cette fois, Didier BEYER m'a fièrement annonçé la finalisation de la carte son pour l'HADES. Je ne sais pas s'il s'agit de celle de SOUNDPOOL ou de la STARTRACK, mais j'ai pu en "entendre un bout" au téléphone lors de cette discussion. Nous devrions d'ailleurs l'avoir pour le salon.

Je profite d'ailleurs de ce passage sur l'HADES pour signaler quelques tests de compatibilité avec le 060 envoyé par un lecteur : 2 in 1, AnalyRSC, Acs View, Alice, Beckercalc, Calcomat, CAB, Cloe, Conquest (seulement en 640 * 400 256 couleurs), CodX, D-Form (Daten cache et Instruction cache en "aus", D2M (idem + cache modi en "copy back"), Piccolo (idem D-FORM + cookie en "ST"), Gemview, Kandinsky, Infopedia (en 256 couleurs), Photoline (version 2.22), Scsi-Tools, Superbase et Upsis.
Un autre m'a signalé au téléphone un comparatif POV donnant un temps de calcul identique entre un PENTIUM 120 et l'HADES 60. Par contre ce test est difficilement utilisable car les deux POV n'étaient pas de versions identiques d'une part, et d'autre il est notoire que de la compilation de POV, les résultats divergent énormément. Il faudrait donc quelqu'un qui ait les deux versions identiques et compilée par une seule personne sur les deux plates-formes pour avoir un résultat significatif.

Continuez à nous envoyer vos résultats, cela fait avancer le schmilblick. Quant à nous, nous avons commençé avec NEON et les calculs en PHONG d'une scène sont quasiment imesurables (moins de 2 secondes).

Rendez-vous le mois prochain pour des résultats plus précis (nous venons d'avoir un HADES 60 pour nous).

Godefroy de MAUPEOU



PRATIQUE

spécialiste : Florent GONDOUIN



des questions, toujours des questions

Beaucoup de personnes nous ont posés de nombreuses questions ce mois-ci. Ces questions que certains qualifieraient d'inutiles, ne le sont pas tant que cela pour ceux qui sont perdus. Nous ne répondons qu'une seule fois aux mêmes questions posées. D'autre part les lettres sont transformées en simple question ou paragraphe. Ce mois-ci les débutants n'ont plus d'excuses....

LE FORMATAGE POUR LA DERNIERE FOIS

Votre ordinateur comporte au moins un lecteur de disquettes, permettant la lecture et l'écriture de données sur des disquettes au format 3,5 pouces. Les disquettes sont des supports magnétiques, utilisées pour le stockage d'informations numériques, dans lesquels sont rangés de façon cohérente des fichiers enregistrés par vous-même ou d'autres utilisateurs auparavant. Mais avant toute utilisation d'une disquette neuve, il est nécessaire de procéder à son formatage : cette opération consiste à organiser la disquette de façon à ce qu'elle puisse être lue par le système faisant fonctionner votre ordinateur. En effet, chaque type d'ordinateur (ATARI, PC, Mac, etc.) utilise un format différent pour le stockage des données sur disquette : les disquettes doivent subir une organisation spéciale (le formatage) pour fonctionner sur votre ordinateur. Une disquette PC 3,5 pouce peut être lue par un ST (attention à la densité) Toutefois, les disquettes au format ST ne peuvent être lues par un PC (résolue depuis le Falcon et le TT). Il est bien sûr possible de reformater une disquette déjà utilisée auparavant et ce un nombre illimité de fois.

Lorsque vous formatez, assurez-vous que les données qui se trouvent dessus sont inexistantes ou inutiles pour vos besoins car une fois la disquette formatée, les fichiers inscrits dessus sont IRRECUPERABLES pour le commun des mortels (de même pour un disque dur).

PROTECTION CONTRE L'ECRITURE

Les disquettes 3,5 pouces sont équipées d'un petit trou sur la droite (celui de gauche indique si c'est une disquette haute densité ou pas). Ce petit trou permet comme sur cassette audio ou vidéo d'interdire l'enregistrement de données. Si vous désirez être certain qu'aucune donnée ne puisse être modifiée sur certaines disquettes, il suffit de laisser passer la lumière par le trou gauche : de cette façon, aucune opération de modification de données (écriture, formatage, effacement de fichiers, etc.) ne pourra être effectuée, un message d'avertissement apparaissant à l'écran et rendant l'opération impossible.

PEUT ON BRANCHER UN LECTEUR CDROM SUR LE PORT IDE ?

Avec EXTENDOS on peut brancher tout type de périphérique IDE, et donc un lecteur CDROM (nettement moins cher qu'un SCSI). Néanmoins si on profite des mêmes taux de transfert, il faut bien savoir que le port IDE n'est pas conçu pour pouvoir chaîner plusieurs disques durs ou CDROM à la suite. On peut quand même brancher deux périphériques en indiquant sur les strappes le périphérique en tant que maître (master) et le second en tant qu'esclave (slave), il est conseillé de mettre le lecteur CDROM en slave et le Disque dur en master pour éviter certain conflit IDE. Pour faire cette manipulation pas si difficile que ca, il suffit d'acheter un câble ide avec un dédoubleur de genre (en vente chez votre revendeur préféré). Pour tous conseils appelez votre revendeur habituel qui se fera une joie (j'espère !) de vous renseigner.

OU TROUVER UN COMPILATEUR C ?

Il est vrai que le pure C s'est inscrit comme une référence sur ATARI, mais encore coûteux pour des débutants. Il existe pourtant des compilateurs C du domaine public que l'on peut trouver dans le serveur Stmag ou dans les domaines publics distribués par Pressimage, si vous éprouvez encore des difficultés pour vous procurer un compilateur C, téléphonez à votre revendeur préféré, avec à la chance il pourra peut-être vous aider. Attention, bien souvent ces compilateurs n'ont pas d'éditeur de texte, et compilent votre source au format ASCII grâce à des commandes (programme type TTP)

LINUX

Nous avions publié dans les derniers numéros de ST-MAGAZINE, un article sur Linux. Il faut bien préciser que ce système d'exploitation n'écrase pas votre ancien système d'exploitation TOS. Vous pourrez toujours choisir au boot votre système d'exploitation (GEM ou LINUX) et ainsi profiter soit de votre logithèque GEM soit de la logithèque LINUX (tout aussi importante). Le système d'exploitation est en fait comme un logiciel que vous chargez au même titre qu'un autre.

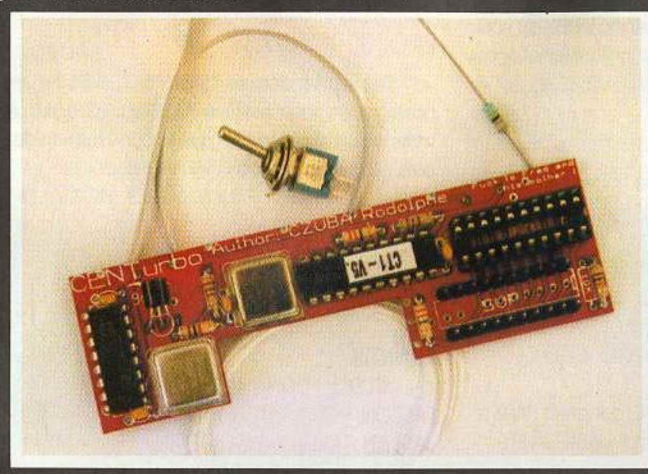
Florent GONDOUIN

CENTEK

28, rue des Sorbiers, 60290 LAIGNEVILLE
Du mardi au samedi, de 12 à 19 Heures
sur RDV uniquement ! 03 4471 5504

CENTurbo I — 890 Frs.

LA carte accélératrice du Falcon !
Redécouvrez CUBASE Audio et STUDIO SON en TURBO !
La puissance globale est multipliée par 2 avec le BUS à 20 MHz, les CPU, FPU et DSP à 40 MHz, et le VIDEL à 50 MHz
Un commutateur matériel permet de choisir à tout moment entre le mode NORMAL (Falcon d'origine à 100%) et le mode TURBO.
Le mode TURBO est utilisable en VGA mais aussi avec les moniteurs SM124/5 et RVB/TV.
La quasi totalité des logiciels fonctionnent en TURBO, y compris la plupart des jeux.
La CENTurbo s'intègre discrètement dans le boitier d'origine et ne gène aucune autre carte.



Conçue et fabriquée par CENTEK, elle a été pensée pour une installation très simple (13 fils à souder) et rapide (30 minutes).
Une notice permet à tous ceux qui savent tenir un fer à souder, une installation sans risque et une Hotline technique reste à votre disposition en cas de doute... ou de problème.
Fournie avec les logiciels CENTscreen et CENTvidel.
Le logiciel CENTscreen permet de travailler dans des résolutions étendues comme, par exemple, 896*672*16 à 66Hz, 1024*768*16 à 99Hz (entrelacé) ou encore 640*480*TC à 52Hz. CENTscreen intègre un économiseur d'écran compatible ENERGY-STAR et les modes Virtuels qui fonctionnent avec CUBASE Audio ! Imaginez une partition de 4000*2000 qui scrolle (en hard) à droite et en bas !
Avec le logiciel CENTvidel, vous pouvez modifier ou créer vos propres modes vidéo avec la plus grande simplicité.
Logiciels gratuits pour les possesseurs d'une CENTurbo d'OXO...
Prix spécial de 600 Frs pour les développeurs, contactez nous !

Pose en 48 heures	200 Frs
Pose immédiate sur RDV	300 Frs

CENTurbo II

Cette carte réunit tout ce qu'il manque au Falcon !!
Elle reprend toutes les caractéristiques de sa petite soeur avec en plus :
Un nouveau CPU 68030 32 BITS à 80 MHz
Un support COPRO 68882 vous permet de réutiliser votre COPRO 33MHz à 80 MHz et en 32 BITS !
Un support de SIMMs 32 Bits standard vous permet, enfin, d'avoir de la TT-RAM (4, 8 , 16 ou 32 Mo) accédée 20% plus vite que sur un TT !
Superbement dessinée, la CENTurbo II s'intègre DANS LE BOITIER D'ORIGINE en s'enfichant dans le SLOT BUS et ne nécessitant que 14 soudures. Le Slot BUS est reporté pour vos anciennes cartes et étendu en 32 Bits Data, Adresse et signaux du 030 (doc disponible pour les développeurs !)

La CENTurbo II est capable de piloter 2 cartes ISA, en lui insérant un câble adaptateur au bout duquel se trouvent 2 SLOTS ISA. Sur ces slots seront bientôt proposés une carte VIDEO et une carte ETHERNET.
Enfin la CENTurbo II possède un emplacement pour une FLASH EPROM de 64 Ko qui intégrera le BOOT du nouveau système d'exploitation prévu pour les ordinateurs CENT 40.

CENTurbo II sans ram	2290 Frs
+ 4 Mo	+ 200 Frs
+ 16 Mo	+ 800 Frs
Adaptateur ISA	+ 390 Frs

Fourni avec drivers pour carte VIDEO (type ET4000) et carte ETHERNET (type NE2000).

Pose en 48 heures	200 Frs
Pose immédiate sur RDV	300 Frs

Prix spécial pour les développeurs !

COPRO 68882-33 — 300 Frs

Ce modèle supporte les fréquences des cartes CENTurbo

RAM

CENTram 14 nue	340 Frs
La plus célèbre des cartes mémoires Falcon. Passez à 14 Mo avec une SIMM 32bits standard.	
CENTram 14 équipée	1190 Frs
CENTram ST nue (notice)	390 Frs
Pour passer votre STF ou MST1 à 4 Mo avec une SIMM 32bits standard de 4 Mo.	
CENTram ST équipée	590 Frs
STE à 2 Mo (2 SIMMs 1Mo)	400 Frs
STE à 4 Mo (4 SIMMs 1Mo)	800 Frs
TT030 2Mo ST-Ram	600 Frs
CENTram TT nue	790 Frs
Carte 2 SIMMS 32 bits pour 4 à 64Mo de TT-Ram pour le TT-030	

REPARATIONS

de toute la gamme du ST au Falcon.
Pièces détachées. Des années d'expérience !
Testez nous ! Devis GRATUIT

Forfait hors pièces 48H	300 Frs
Forfait IMMEDIAT sur RDV	400 Frs

TOS

TOS 2.6 pour STE/MSTE	190 Frs
BITOS 1.62/2.6 pour STE/MSTE	290 Frs
MODE 2.6	100 Frs
Petit circuit pour utiliser un TOS 2.6 sur STF et MST. Fonction BITOS avec l'ancien TOS en 2 boitiers (notice).	
MODE 2.6 + TOS 2.6	290 Frs

MODE HD

Petit adaptateur pour utiliser un lecteur 1.44 Mo sur STF/E et MST. Avec notice de montage.	190 Frs
Contrôleur AJAX	170 Frs
Lecteur 1.44 (compatible ST)	250 Frs

COMPO Micro Vidéo BELGIQUE +32.82.611451 sur FALCON

Tous nos prix sont TTC et modifiables sans préavis. Les marques citées sont déposées par leurs proriétaires respectifs. Publicité non contractuelle

2ème FORUM DES APPLICATIONS ATARI

Voici le dernier ST MAGAZINE avant la sortie du salon. Pour des raisons de date de bouclage, il est impossible, à l'heure actuelle, de réitérer le descriptif de l'année dernière (le premier FORUM se déroulait une semaine plus tard donc 7 jours après la sortie du n°101).

Néanmoins nous pouvons déjà faire un point sur ce qui est déjà sûr.

Le nombre d'exposants devrait être au mois égal à celui de l'année dernière. Parmis ceux-ci on compte déjà sur LOGITRON, APAK, LA BECANE, FALKE VERLAG, OXO CONCEPT, PARX, APPLICATIONS SYSTEMES FRANCE, LDC, ETILDE, FRONTIER SOFTWARE, KEYBOARDS, JAGUAR CONNEXION, STUDIO CAPITALE, STUDIO 13, PFM, FALCON SEULEMENT, M 2 OOO, CENTEK, ATLANTIDE, ST & Co, DMC, ADEQUATE SYSTEMS, INVERS, RICHTER DTP CENTER, BEST ELECTRONIC, SERVICE DEMOS, MEMOIRE VIVE, CARASYS (à confirmer), ARCHIPEL STUDIO pour les sociétés et associations et pour les auteurs de sharewares, nous avons déjà Emmanuel JACCARD (DIGITAL TRACKER), Roland SEVIN (UPSIS) et Romuald JOUFREY (traducteur de CAB).

Nous avons un tarif de stand très bas (300 F h.t.) pour tous les auteurs de DP, alors si vous en êtes, n'hésitez pas à nous contacter au (04) 50 54 59 41 pour avoir un stand.

Nous espérons bien sûr avoir d'autres exposants comme SOUNDPOOL, C-LAB, le PORTFOLIO CLUB... En tout état de cause, nous aurons la présence de Fredi ASCHWANDEN et Berkahrd BURGERHOFF pour une conférence de presse sur l'HADES et le FALCON MK-X à l'intention des professionnels et des journalistes micros et généralistes afin de les sensibiliser à notre univers. Il faut dire que nous avons un atout avec l'HADES qui est le premier micro créé avec un 68 060. Cet état de fait devrait pouvoir déplacer les magazines de type SVM, LE MONDE INFORMATIQUE...

Au niveau des animations, il est prévu :

INTERNET

Un stand INTERNET animé par Pascal NOWACK et Romuald JOUFFREY sur lequel vous pourrez repartir avec votre WWW configuré et même un cd rom regroupant tout ce qui se fait pour INTERNET sur ATARI. Ce cd sera d'ailleurs livré avec un mois d'abonnement gratuit à FIDO NET. Chose importante, sur le stand INTERNET il y aura plusieurs machines dont un ST, histoire de montrer que lui aussi peut se connecter à INTERNET.

LINUX

David CURE animera un stand LINUX où vous pourrez voir en vrai de vrai comment fonctionne ce système sur nos machines.

MEGA LOTERIE

Sur votre billet d'entrée se trouve un coupon détachable que vous pouvez remplir pour tenter de gagner un des nombreux lots prestigieux offerts par LA TERRE DU MILIEU et les exposant. En voici déjà quelques-uns :

– 1 HADES 60 avec 8 Mo de RAM, 1 disque dur de 840 mégas, 1 écran 15 pce (donateur LA TERRE DU MILIEU)
– 1 scanner Mustek avec D2M (donateur PARX)
– 1 boîtier tower APAK avec clavier MEGA STE (donateur APAK)
– 1 AAZOHM KRYPT (donateur LOGITRON)
– 1 OPERATION SKUUM (donateur LOGITRON)
– 1 RADICAL RACE (donateur LOGITRON)
– 1 SHEER AGONY (donateur LOGITRON)
– des CENTurbo (donateur CENTEK)
– 1 RAINBOW II MULTIMEDIA (donateur LA TERRE DU MILIEU)
– ...

Le tirage au sort aura lieu le dimanche 8 Décembre à 17 h.

JAGUAR et LYNX

LA TERRE DU MILIEU devrait présenter trois des cinq nouveaux jeux JAG à sortir. TELEGAMES nous les a promis, au moins sous forme d'EPROM.

JAGUAR CONNEXION assurera des animations et démos de jeux JAG & LYNX, notamment avec DOOM en réseau ainsi que des jeux avec plusieurs LYNX connectées entre elles. Vous pouvez d'ailleurs amener la vôtre pour participer.

CONFERENCES

Outre la conférence de presse du Samedi soir (sur invitation), il y aura une conférence publique lors du Samedi et du Dimanche après midi avec Fredi ASCHWANDEN (MEDUSA SYSTEM) et en principe Burkard BURGERHOFF (C-LAB).

D'autres conférences peuvent avoir lieu en fonction de l'actualité.

CATALOGUE

Sous réserve, un catalogue des exposants sera distribué gratuitement à l'entrée. Cela va dépendre en fait du nombre d'exposants à y réserver un espace pour jauger de la viabilité du projet.

PROJECTION LASER

Nous attendons la démo d'un système de pilotage de laser par un FALCON. Le système marche, on n'attend plus que la confirmation des prestataires de service.

PROGRAMMES PRESENTES

Parmi les programmes récents et nouveautés on attend les programmes suivants :

MUSIQUE
STUDIO SON 256 PISTES, QUADERNO FALCON, VOXX, BATCHER, QUINCY, CUBASE 2.06, JAM 8IN 8 OUT, CHRYSALIDE, PraXis, modules DR4 et DR 8 pour STUDIO SON, DIGITAL TRACKER, 500 MIDIFILES, AUDIO MASTER 2 (et tout SOUNDPOOL), carte son pour l'HADES...

PAO
CALAMUS SL'96, INVERS en français (au pire en anglais), les modules ADEQUATES SYSTEMS, les modules INVERS, IMAGE STUDIO, UPSIS, CALAMAXIMUS, DTP GRAPHIKEN...

BUREAUTIQUE
PAPYRUS, REDACTEUR 4+, TEXEL, SCRIPT 5, CALLIGRAPHER...

JEUX
AAZOHM KRYPT, OPERATION SKUUM, RADICAL RACE, SHEER AGONY CD, 3 des nouveaux jeux JAGUAR, STAR FIGHTER, FARYLAND, WILLIE L'AVENTURIER...

UTILITAIRES
START IT, NVDI 4, MAGIC 5, EXTENDOS 2.4, LINUX, DOLMEN, CD RECORDER 2, réseau Ethernet pour HADES, de très nombreux nouveaux WIM, RIM & IFX...

MULTIMEDIA
EXPOSE, INFOPEDIA, APEX SOUND, VOILA...

GRAPHISME
APEX 3, L'INFOGRAPHE, DIAPO, IMAGE COPY 4, D-FORM

COMMUNICATION

CAB, WEB SPACE, cd rom ATARI SUR INTERNET...

MACHINES ET CARTES

HADES 40, HADES 60, FALCON MKX, CENTurbo 1, CENTurbo 2, AFTERBURNER, TOWER APAK, KIT HD, CENTram ST...

CD ROM

BIRD OF PREY, COMPENDIUM, ATARI FOREVER, THE VERY BEST OF ATARI INSIDE, ST & Co, BACKGROUND 2...

GOODIES ?

LA TERRE DU MILIEU a récupéré une grande quantité d'anciens titres ATARI comme toute la gamme ANTIC, des languages de programmation, des fontes SIGNUM, des livres MICRO APPLICATION, PPM, éditeurs de synthés... soient près de 200 programmes en neuf vendus à des prix "destockage". En y rajoutant les nombreux jeux que FRONTIER SOFTWARE a également récupérés, vous devriez pouvoir trouver le programme essentiel que vous recherchez à tout prix pour votre ATARI.

MAGAZINES

ST MAGAZINE n°112 tout fraîchement sorti avec un dossier du salon plus complet, KEYBOARDS n°105, hors série KEYBOARDS spécial musique sur micro avec bien évidement une partie sur l'ATARI, HOME STUDIO n°3.

TECHNIQUE

Superficie : 1200 m2
Bar restauration : oui
Distributeur de billet de banque : oui
Papeterie avec photocopieur : oui
Cabines téléphoniques : oui
Places de parking gratuit : env. 200
Parking couvert payant : sous réserve
Horaires d'ouverture :
Samedi 7 Décembre : de 10h30 à 18h30
Dimanche 8 Décembre : de 10h à 19h30
Adresse : Bercy Expo – 40, avenue des Terroirs de France 75611 PARIS cedex 12
Accès :
auto : périphérique sortie Porte de Bercy
Métro : Bercy
Porte de Charenton
Bus : Place Lacheambeaudie
Terroirs de France
Logement :
– Hôtel IBIS (à côté du salon)
255 F la chambre pour 1 ou 2 personnes
Tél. 01 46 28 06 06
– Hôtel Paris Bercy
à partir de 260 F la chambre pour 1 personne
Tél. 01 43 43 31 91
– Hôtel de Reims
à partir de 175 F la chambre
Tél. 01 43 07 46 18
– Hôtel FORMULE 1 (le plus proche)
à partir de 119 F la chambre pour 1, 2 ou 3 personnes
Tél. 01 46 80 76 00
Prix d'entrée : 60 F pour les deux jours

PUBLICITE

Outre de nombreux mailings spécialisés et infos médias, nous avons réservé les encarts publicitaires suivants :

1/2 page, puis 1 page dans ST MAGAZINE
1/2 page, puis 1 page dans KEYBOARDS
1/2 page, puis 1 page dans CD CONSOLE

AUTOCOLANTS

Vous pouvez également être actif à la promotion de ce salon. Nous avons tiré plusieurs milliers d'autocollants à mettre sur tous nos envois, histoire que toute la chaîne "postale" puisse voir que l'ATARI existe encore et donc attirer des possesseurs d'ATARI ne lisant pas ST MAG et ignorant cet état de fait.

Si vous en voulez, envoyez-nous un courrier à LA TERRE DU MILIEU BP11 74310 LES HOUCHES avec une enveloppe timbrée à votre nom, nous vous la remplirons de ces précieux adhésifs promotionnels.

Godefroy DE MAUPEOU

les nouvelles du front

Ces derniers mois ont été riches en rebondissement sur le marché de la micro Le marché du MAC s'écroule, l'univers de l'Amiga est en disparition et de grandes sociétés voient dans le N.C le moyen de casser le monopole de Microsoft. Enfin, toutes les grandes sociétés de jeux vidéo ont des pertes énormes (jusqu'à 60 millions de $). Pendant ces secousses sismiques le Falcon a continué son bonhomme de chemin. Ce sont les personnes et leurs projets traçant ce chemin qui vont emplir tous les mois ces pages.

Gros Plan sur : Studio Capitale

Cette société, connue du grand public pour son logiciel Studio Son, situe son activité principale sur un marché professionnel.

"Nous touchons très peu le grand public Atari..." explique M. NACHTERGAELE Thierry responsable de S.C. Malgré les tentatives pour intéresser le grand public...

"Au départ, je voulais rendre le Falcon public. Je voulais prendre des espaces pubs à la télé mais C-Lab n'a pas la capacité de produire des Falcons en masse. Le projet a échoué..."

En voyant les coûts des systèmes post-audio ou montage son, S.C. a décidé de créer dans sa partie informatique ses propres systèmes, d'une part pour répondre à leurs propres besoins, mais aussi pour créer une nouvelle activité. Studio Son est né avec 5 petits frères. PRAG 6 qui est un logiciel destiné aux stations de radios ou aux grandes surfaces permet de gérer en autre des juke box de CD ou de commander le système par minitel, etc... L'ordinateur central est bien entendu un Falcon. Ensuite, CRYSALIDE est une chenille servant en post-production Audiovisuelle permettant par un visionnage anticipé du son de mixer de manière rapide les films. C'est la chenille la moins chère du marché et elle est compatible avec le DR4 d'AKAI. Une autre chose surprenante est le module 256 pistes Direct-To-Disk. Une version spéciale de Studio Son gérant le tout. Dans la boîte noire, vous trouverez autant de Falcon (entendez par là cartes-mères) et de carte JAM 8e 8e qu'il y a de piste en sachant qu'un Falcon gère 8 pistes. Faites le calcul... Toutefois, cette solution est 3 fois moins chère que les solutions excitantes pour être aussi efficace.

Studio Capitale présentera la version Studio Son professionnelle encore inconnue du public à ce jour au 2ème Forum des Applications Atari mais aussi l'intégralité de tous ses produits avec stands et conférences à l'appui. La version spéciale de Studio Son est destinée au montage son très rapide. Le besoin d'un tel logiciel est venu de la demande de rapidité. Monter trois ou quatres séries de 26 minutes par jour est une mission impossible. Mission qui sera relevée par la nouvelle version très pointu de Studio Son.

Studio Capitale réalise déjà des montages sons ou images pour des films (comme la musique du film : "Le dernier comptoir de l'Inde" de Bernard Fabre) ou des dessins animées que vous pouvez admirer à la télé (Casimodo sur France 3). De même, S.C. s'occupe en ce moment du doublage d'un Sitcom brésilien qui sera diffusé en Suisse : 2 fois 180 épisodes ! Le Falcon a du travail !

L'avenir

Studio Capitale trouve dans le Falcon et ses interfaces (gamme Soundpool, carte JAM, carte accélératrice) une bonne façon d'obtenir la puissance à un prix économique. Bien sûr il existe un intérêt pour l'Hades ou la Be-Box, mais ces machines n'ont pas encore les interfaces nécessaires aux besoins de S.C.

"Ca ne saurait tarder, mais je n'ai pas encore besoin d'un nouvel ordinateur" enrichit S.C. "La carte JAM ne marche pas sur l'Hadès...", "L'Hadès est là, la Be-Box aussi et la Centurbo II ne saurait tarder... mais tant qu'il y aura C-Lab et la gamme Soundpool je n'ai aucun intérêt à changer et en termes de puissance si la Centurbo II marche bien, cela me sera amplement suffisant..."

Conclusion

Le Falcon possède les capacités nécessaires aux besoins de S.C. qui ne compte pas encore investir dans d'autres ordinateurs. "Réservons le Falcon pour ce qu'il est capable de faire..." argumente le responsable de S.C.

Voilà donc la démonstration que le Falcon occupe une place prépondérante dans le milieu professionnel et qu'il a encore de l'Avenir.

Emmanuel JACCARD

47 produits exceptionnels
édités et traduits par LA TERRE DU MILIEU pour le plus grand bonheur de votre ATARI.

MUSIQUE

INTERFACES JAM
Les interfaces JAM permettent de sortir et d'enregistrer jusqu'à 8 pistes analogiques en même temps sur votre Falcon avec une qualité sonore phénoménale.
JAM 8 OUT : 2450 F
JAM 8 IN : 2690 F
JAM PRO 8 OUT : 2990 F
JAM 2 IN FOR PRO : 2790 F
JAM PRO 2 IN 8 OUT : 4680 F
JAM PRO 8 IN 8 OUT : 5680 F
JAM PRO 8 IN 8 OUT XLR : 6350 F
JAM 2 IN 8 OUT compatible STUDIO SON, CUBASE AUDIO, LOGIC AUDIO, DIRTY SOUND, QUINCY, AUDIO TRACKER, DIGITAL TRACKER
JAM 8 IN 8 OUT compatible CUBASE AUDIO 2.06, AUDIO TRACKER et très bientôt QUINCY, STUDIO SON, DIGITAL TRACKER.

JAM SAMPLE CLOCK
Deux horloges respectivement à 44.1 Khz et 48 Khz se connectant sur le port DSP de votre Falcon : 290 F pièce.

QUADERNO FALCON
Un séquenceur comme vous n'en avez encore jamais vu. Décuplez vos possibilités créatrices avec cet outil fabuleux aux possibilités absolument insoupçonnées : 2990 F

BATCHER
L'outil idéal du musicien atariste sur scène. BATCHER lance vos morceaux de musiques sur l'appui d'une simple touche et configure automatiquement votre setup par la même occasion : 390 F
Très prochainement, version avec patchbay midi 16in/16out.

VOXX
Transformez votre Falcon en vocoder haut de gamme équivalant à un système hard d'un prix beaucoup plus élevé : prix 900 F

GRAPHISME

L'INFOGRAPHE
Vous êtes en panne d'outils pro et de renouvellement sur votre ST ou votre Falcon, ne cherchez plus : L'INFOGRAPHE va littéralement booster votre ordinateur en le transformant en station graphique telle que vous n'osiez l'imaginer : prix 690 F

IMAGE COPY 4
L'utilitaire graphique par excellence. Une rapidité et une qualité graphique exceptionnelle. Des formats graphiques à tout va et surtout la possibilité de faire de véritables catalogues de vos images. Dispos très prochainement.

PAO

PHOTOLINE
PHOTOLINE est le must atarien en matière de retouche photo. A vous les automasques liés aux lassos et retouchables en vectoriel ou dessin bitmap. A vous les effets saisissants, le plaquage 3D, les fonctions de retouches très avancées, le tout dans un fonctionnement en 32 bits et une vitesse de calcul ahurissante.

BACKGROUND CD
Un cd de texture de plus ? Peut-être, mais un cd de très haute qualité destiné aux professionnels de l'édition et du multimédia. Cent photos digitalisées et libres de droit égrènent celui-ci chacune en deux versions : multimédia (640*480) et PAO (1536*1024). BACKGROUND est livré avec un catalogue de ces photos.
Idéal pour la PAO, le multimédia, la graphisme, l'image de synthèse...

CD ROMS DTP GRAPHIKEN
Une collection de cd roms de clip arts pro avec livret catalogue pour chaque cd : Nc

PLANETE CALAMUS SL

CALAMAXIMUS
Le cd dédié à CALAMUS SL : 20 utilitaires et modules, 50 documents CDK particulièrement utiles, 2 700 fontes (avec catalogue papier en option), 270 graphiques vectoriels CVG, 2 300 clip arts et des démos de plusieurs logiciels de PAO dont CALAMUS SL 95 : 268 F

MODULE MERGE
Mélangez et fondez vos cadres entre eux, créez des défonces... : 1640 F

MODULE PAINT
Peignez directement sur votre document dans CALAMUS SL. Passez la goutte d'eau, le doigt sur vos cadres quels qu'ils soient : 2533 F

MODULE FILTRE
Appliquez des effets sur vos cadres ou sur un ensemble de ceux-ci quels qu'ils soient : 1266 F

FILTRES SUPPLEMENTAIRES
Cinq filtres de haute volée pour le module FILTRE : 633 F

PACK RETOUCHE : MERGE PAINT FILTRE
Le pack qui explose les limites de la création graphique et qui relève de la science fiction pour les non "calamusiens". Indispensable !!! :
4643 F.

MODULE EDDIE 2
L'éditeur de texte surévolué pour CALAMUS SL. Appliquez vos styles de textes et règles à des multiblocs. Des fonctions de chercher/remplacer extrêmement puissantes : 1266 F

MODULE FEINDATEN
Finis les manques de mémoire. FEINDATEN vous permet de remplacer vos images à l'écran par des copies basses résolutions pour libérer de la mémoire et de les recharger en haute définition à volonté pour les contrôler ou les retoucher : 2111 F

PILOTE POSTSCRIPT LEVEL 2
Flashez directement avec votre CALAMUS un fichier postscript prêt à envoyer dans n'importe quelle flasheuse. Idéal si vous n'avez pas de flasheur CALAMUS à proximité : 2533 F

PILOTE D'IMPRESSION TIFF
Flashez un TIF compatible PHOTOSHOP, FREEHAND ou autre de votre document à l'écran à partir de votre CALAMUS : 1028 F

PILOTE D'IMPORT PICT
Importez les images PICT (max. 256 couleurs) du MAC dans CALAMUS : 211 F

SPOOLER TIF POUR LINOTRONIC
2533 F

DRIVER VDI 3
Le pilote-miracle qui vous permet d'imprimer avec SpeedoGDOS ou NVDI (à partir de la v.3). Permet également d'utiliser l'imprimante paramétrée dans le MAC sous MAGIC MAC : 844 F

PILOTE WACOM
Deux pilotes pour dessiner avec les tablettes WACOM dans CALAMUS SL. Efficacité maximum avec le module PAINT. Une version UD et une version ARTPAD : 633 F chacune

MULTIMEDIA

RAINBOW II MULTIMEDIA
Le logiciel qui transforme votre Falcon en station multimédia. Des outils graphiques inédits (peinture à l'huile, aquarelle...), de la retouche 16 bits ultra-rapide, des créations d'animation, de l'échantillonnage & retouche sonore et l'assemblage du tout en présentations multimédias pour 590 F seulement. Incroyable non ?

INFOPEDIA
Enfin une encyclopédie multimédia sur ATARI. Que vous ayez un FALCON ou un ST, vous accéderez enfin au CD ROM multimédia (sons, musiques, animations, liens hyper textes, impression, ATLAS, fontes Speedo, fonctions de recherches évoluées...). Ne regardez plus l'ordinateur de votre voisin, profitez du vôtre. CD ROM en anglais : 590 F

HEALTH PACK
La santé par le multimédia. Tous les médicaments, les maladies et le corps humain expliqués sur ce cd rom en anglais : 348 F

UFO II
Tous sur les ovnis. Il y a même des fichiers d'animation AVI où on est censé voir ces derniers. Cd rom en anglais. Voir pack ACM.

SPACE MISSION
Un superbe cd rom en anglais sur l'histoire de la conquête spatiale : 258 F

TIME ALMANACH 90
La vision du TIME sur les années 90. Indispensable pour comprendre comment les USA voient le monde et son histoire. Des photos historiques, des personnalités célèbres, des évènements essentiels, des interviews exclusives... Bref de quoi se plonger dans l'American Way of Life. En anglais évidemment : 258 F

TIME ALMANACH 95
Idem, mais uniquement sur l'année 95 : 258 F

MPC WIZARD
Un peu de tout, en multimédia et toujours en anglais s'il vous plait. Voir pack ACM

PACK ACM :
MPC WIZARD + UFO II + TIME ALMANACH
La compil prix budget : 390 F

DIVERS

EXTENDOS 2.4
La référence en matière de pilotage de votre lecteur de cd rom : 290 F

CD ROM ATARI FOREVER
Un cd bourré à craquer de clip-arts (1300), images (3500), échantillons pour crazy sound (500), fichiers MOD (610), de DP (plus de 1100), d'utilitaires et de photos (43) : 220 F.

CD ROM COMPENDIUM
Le Fameux Compendium, ouvrage de référence de tous les programmeurs atariens, plus des utilitaires, démos, fichiers AVI de jeux JAGUAR, LINUX 68K, MINT, GhostScript et surtout des logiciels pour PORTFOLIO : 190F

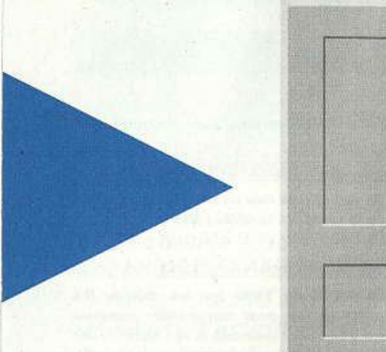
CD ROM BIRD OF PREY
Le cd rom du falconniste. Tous les DP et démos qui le concernent sont là. Ni images, ni sons, ni MOD, rien que de l'utile et indispensable : 190 F

CALLIGRAPHER GOLD
Un intégré vectoriel à un prix imbattable. Tableur, traitement de texte, processeur d'idées, dictionnaires, correcteur syntaxique anglais... Bref la totale pour 490 F

LE GUIDE DE L'ATARI
Le livre qui vous ouvrira enfin les portes de toute la puissance de votre ATARI. Que vous soyez débutant ou utilisateur confirmé, la réponse à vos questions est dans LE GUIDE DE L'ATARI : 150 F

ces produits sont disponibles chez votre revendeur ou directement à LA TERRE DU MILIEU (port en sus)





MUSIQUE

spécialiste : François AUBOUX

ZERO X en français

Ca y est !

Nous avons enfin terminé la version française de ZERO X. C'est Alain CHAMPAGNE qui s'est chargé de la traduction. Cette doc sera fournie bien sur "d'office" à tous les acheteurs de ZERO X chez LA TERRE DU MILIEU, mais également à tous les clients qui le désirent contre la modique somme de 50,00 F correspondant aux frais de reproduction et d'envois. Vous pouvez donc acheter ZERO X chez qui vous voulez tout en profitant de cette francisation. On s'attaque au reste de SOUNDPOOL ces jours suivants.

GdM

En des temps où les processeurs d'effets les plus recherchés sont les compresseurs et les noise-gate, contre lesquels je n'ai aucune animosité personnelle, il est stimulant de présenter un programme qui développe un aspect plus ludique du traitement du son : le vocoder VoxX.

La qualité de cet outil nous a conduit à de généreuses digressions sur le sujet, qui le mérite car il soulève de nombreuses questions.





Les compresseurs et les noise-gate sont des outils précieux pour éliminer les souffles excessifs et remédier aux dynamiques poussives. Ils sont malheureusement surtout utilisés pour caler du début à la fin d'un morceau les Vu-m à O dB pour la diffusion TV. Le procédé est systématique dans la pub, qui n'est pas diffusée plus fort que le reste malgré les apparences. À force de compressions et de passages des bruits sous la porte, le niveau ne subit plus la moindre fluctuation et est porté en permanence à son maximum. Les aigus dont les montées en niveau sont rapides, échappant la plupart du temps au Vu-M, et participent cependant au moins autant au relief musical que les basses tremblement de terre, sont malheureusement sabrés dans le processus.

vocoder

Le vocoder est d'une tout autre inspiration. Ces étonnantes machines ont vu le jour il y a déjà quelques lustres (chez Korg par exemple), à un coût qui les réservait alors à la frange la plus fortunée des musiciens, Laurie Anderson en a ainsi fait un usage des plus pertinents, et Godard en a utilisé la version médicale conçue pour les prothèses du larynx, pour produire la voix de cyborg d'Alphaville.

Le vocoder opère selon un type de synthèse du son radicalement différent de ceux utilisés dans les synthétiseurs (FM, distortion de phase, échantillons, tables d'ondes, synthèse granulaire..). Ce fonctionnement est en fait étroitement inspiré de celui de la voix, d'où le nom. Pour cette raison il fonctionne au mieux en utilisant la voix comme une des 2 sources de cette synthèse. On remarquera que comme c'est souvent le cas pour les applications hi-tech, il est une retombée de la recherche militaire. Le vocoder devait en effet servir dans ce contexte au cryptage de la voix.

Le son produit par la voix est la résultante de 2 types d'acteurs sonores très différents. Les cordes vocales sont la partie qui ressemble le plus à ce qui se passe dans un synthé. Elles jouent à peu près le rôle de l'échantillon de base des synthés basés sur cette technologie. Sollicitées par le souffle, elles donnent la couleur sonore, c'est-à-dire la distribution du spectre des harmoniques qui font le

timbre d'une voix. Elles assurent également la hauteur du son, ce qui permet de chanter, et de moduler la hauteur lorsqu'on parle. Ça fait déjà pas mal me direz-vous, et avec tout ça le son de la voix est déjà bien déterminé ! Il manque en fait les générateurs d'enveloppe qui sont essentiels. Les cordes vocales ne font que produire un continuum uniforme, sans attaque ni modifications de la couleur.

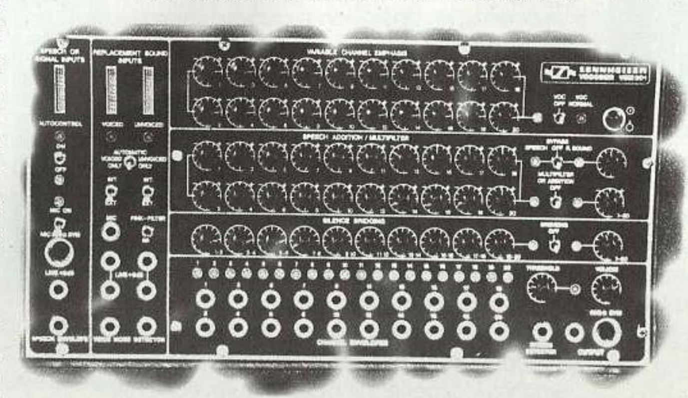
C'est l'ensemble composé de la gorge, des cavités buccales et nasales, de la position et de l'action de la langue et de l'orifice buccal qui viennent sculpter ce continuum et en faire les consonnes, les voyelles et autres bruits divers qui font la variété du message vocal. Les gens qui étudient ces phénomènes (IRCAM & autres..) décrivent ces éléments de la génération sonore sous le terme éloquent de formants, les modulateurs du signal émis par les cordes vocales.

Vous commencez à voir où je voulais en venir : le vocoder extrait du message vocal la partie formants, et lui fait moduler le flux sonore produit par un synthétiseur annexe. Parler dans un vocoder c'est un peu comme se faire greffer, virtuellement s'entend, un synthétiseur (sans générateurs d'enveloppe) à la place des cordes vocales.

VoxX

Les premiers vocoders, développés à une époque où les synthétiseurs ne couraient pas les homes-studios, étaient donc une combinaison de l'électronique chargée d'extraire les précieux formants qui entraient par le biais d'un micro, et de l'application de ces formants au synthé plutôt sommaire inclus dans la machine. Le côté sommaire était compensé par le fait que les réglages du synthé étaient du type compatible avec l'effet recherché. Mais le manque de variété des effets produits par ce synthé minimal explique peut-être le succès relatif des vocoders de l'époque. On arrivait à faire un effet assez semblable avec un simple délai très court mais à fort taux de réinjection caractéristique du son cyborg. La première fois ça surprend, puis on se lasse. Le procédé est cependant complètement différent, car avec un vocoder aucune information de hauteur de son n'est extraite du message vocal, et la hauteur du résultat est déterminée par le clavier de piano associé au vocoder.

Le choix ingénieux du concepteur de VoxX est d'avoir limité le rôle du Falcon dans cette émulation du vocoder à l'extraction des formants et au sculptage de la "porteuse", le son de synthé. Plutôt que de faire jouer au Falcon le rôle d'émulation du synthé, on utilise le son d'un synthé



externe en le routant dans l'entrée droite du signal d'entrée sonore stéréo du Falcon (l'entrée gauche permet d'entrer le signal modulateur fourni par le micro). Ce choix permet en effet de monopoliser le DSP sur une action précise qu'il exécute alors au mieux. Il est certainement possible d'imaginer une émulation vocoder sur le Falcon qui proposerait en plus un module léger de synthèse sonore, la partie purement vocoder serait alors inévitablement moins performante. L'auteur signale en effet, que vu le taux d'occupation du DSP, il lui semble peu probable de pouvoir MultiTosser avec VoxX. VoxX tout seul marche par contre remarquablement bien. L'extrême variété des synthés permet de plus de multiplier les expériences avec des résultats très différents. C'était à mon sens le meilleur choix.

les paramètres

Le fonctionnement réel est en fait un peu plus complexe que ce que nous avons décrit. Au lieu d'être pris comme un tout, la partie vocale (formants) ainsi que la partie synthé (porteuse) sont découpées en plages de hauteur (16 dans VoxX) par application de filtres d'égalisation. La matrice de sculptage applique alors sélectivement les tranches de formants aux tranches de porteuse. VoxX propose ainsi une matrice de routage des tranches qui permet des effets spectaculaires. L'illustration montre le cas extrême où les tranches sont complètement inversées. Le plus grave (formant) dans le plus aigu (porteuse) et ainsi de suite.

Mais il y a une autre série de réglages, la modification de l'enveloppe de chacune de ces tranches. Cette modification se limite de façon globale au temps d'attaque de déclin et de release, mais le résultat est très sensible. Cette durée se règle en 2 étages. Un bouton global Fast ou Slow pour l'ensemble des bandes de hauteurs, modulé par 16 potards pour chacune des bandes. D'une façon générale, tant que l'on reste dans les temps rapides, des paroles prononcées dans le micro resteront intelligibles, elles le deviendront de moins en moins au fur et à mesure que l'on ralentira les enveloppes, car l'étirement des formants leur fera perdre leur signification. D'autres effets se produisent alors, notamment les variations de couleur produites par l'utilisation de différentes voyelles.

VoxX offre de plus un système de pans, qui est une façon classique de recréer la stéréo à partir d'un signal mono : envoyer alternativement chaque tranche de fréquence à gauche et à droite.

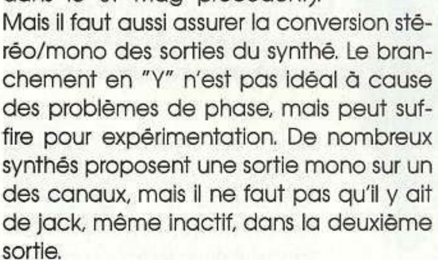
Viennent enfin 16 potards destinés à régler les niveaux de chacune de ces tranches. L'affichage par VoxX du niveau de chaque tranche (fenêtre du haut) gui-

dera opportunément ces réglages.

Avec toutes les variances apportées par les sons de synthés, et évidemment la façon d'utiliser le micro, on voit que les options sont diverses.

qques conseils

Un des premiers points sur lequel il faut attirer l'attention est qu'il faut entrer un synthé dans les entrées audio. On sait qu'il est verboten de connecter directement une sortie ligne sur le mini-jack stéréo standard sous peine de dégâts. Il faut des entrées ramenées au niveau ligne (cf les diverses solutions évoquées dans le ST Mag précédent). Mais il faut aussi assurer la conversion stéréo/mono des sorties du synthé. Le branchement en "Y" n'est pas idéal à cause des problèmes de phase, mais peut suffire pour expérimentation. De nombreux synthés proposent une sortie mono sur un des canaux, mais il ne faut pas qu'il y ait de jack, même inactif, dans la deuxième sortie.



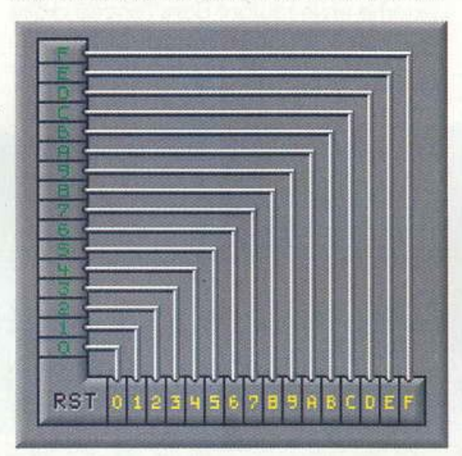
Il est fortement conseillé de commencer par mettre au minimum le réglage du niveau d'entrée du synthé proposé par VoxX.

Pour la partie voix il est certain qu'il y aura intérêt à utiliser un bon micro. Là c'est le contraire de l'entrée du synthé. Si les entrées sont bien au niveau ligne comme il convient, il faudra un préampli pour rentrer correctement un micro (table ou relais par un appareil qui possède des entrées micro). Il faudra par ailleurs prévoir un pied pour le micro, car les mains sont occupées par le jeu sur le clavier de synthé et les réglages de VoxX à la souris.

Ces précautions oratoires tiennent à ce que VoxX est un produit dont il serait dommage de ne pas tirer profit pour cause de mésutilisation.

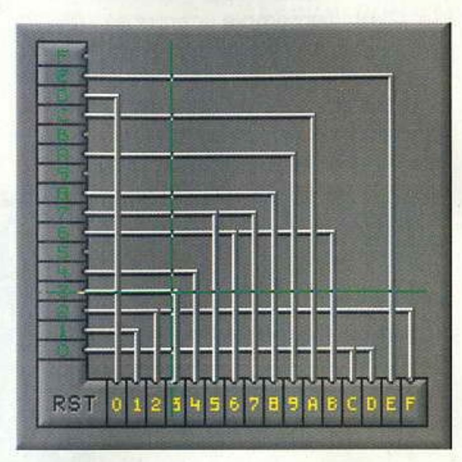
Le problème pour juger précisément du résultat est qu'il est difficile d'entendre le signal émis par le vocoder sans celui de la voix directe, et donc de juger par exemple de l'intelligibilité d'un texte, ou du degré de présence de la voix dans le mix. Il est efficace pour cela d'écouter le résultat au casque, le plus fermé possible.

La seule lourdeur de l'utilisation de VoxX est la récupération du produit de ce travail dans un morceau construit dans un autre programme comme CuBase, Studio-Son ou Quincy. La seule solution imaginable avec un seul Atari implique l'utilisation de 2 DAT. L'un pour écouter la partie déjà existante du morceau, l'autre pour enregistrer les élucubrations de VoxX pour récupération ultérieure de façon synchronisée. Si l'on se contente de cassettes, même les meilleurs, l'imprécision du défilement analogique obligera à tronçonner les actions pour retrouver la synchro. L'expérience montre qu'avec les DAT on peut pratiquer cette méthode sur des durées dépassant 15 mn.



à vos micro(phones)

On ne peut donc que saluer l'apparition d'un programme aussi bien pensé, et réalisé. C'est de la précision de l'extraction des formants que dépend primordialement la qualité des résultats. Ceux de VoxX sont excellents. L'ergonomie est de plus heureuse. Chaque son de synthé choisi nécessite des tâtonnements. Les deux séries de potards se règlent très facilement à la souris sans nécessiter de cliquer à chaque fois. Un geste auguste de balayage de l'écran, clic maintenu, permet de positionner les potards comme d'un trait de plume. Les 8 presets de sauvegarde de l'ensemble des réglages ne sont pas pléthoriques mais permettent de travailler correctement. Les réponses de VoxX aux réglages sont instantanées ce qui permet d'envisager un travail en temps réel sans crachouillis intermédiaires déplaisants. On peut même charger une nouvelle config pendant que VoxX reste actif.



Il y a là un souci de détails qui en dit mieux que tous les longs discours sur les intentions et le sérieux de l'auteur. Un vocoder de cet acabit à 900 F, ça ne se



François AUBOUX

VOXX
FALCON uniquement
prix : 900 F
distribué par LA TERRE DU MILIEU – BP 11 74310 LES HOUCHES tél. (04) 50 54 59 41

- un vocoder de cette qualité pour ce prix
- utilisation du résultat nécessitant quelque acrobatie



ATARI FALCON C-LAB MEDUSA-HADES

Centre Technique Agréé C-LAB





FALCON MK-X : 6.990

Matériel en démonstration

LA STATION FALCON C-LAB, c'est le studio d'enregistrement complet, PLUS la post-prod, en tout-numérique, avec le meilleur rapport qualité/prix du marché!

TOUTE CONFIG SUR DEMANDE

HADES

EXEMPLE DE CONFIGURATION

En tour moyenne :
- 68040 à 64 Mhz
- Mémoire 16 Mo extensible à 1 Go
- Disque dur 1 Go
- Carte graphique ET4000 PCI
- Lecteur 3"1/2, 1,44 Mo
- Clavier PC, Souris Atari
- TOS 3.6 en français
- NVDI

prix de lancement **14.490**

Interfaces standard en Entrée/Sortie : IDE, SCSI, Série (jusqu'à 250.000 bauds), parallèle, MIDI, souris, manette, Local Tal... lecteurs (DD, HD & ED).

Spécifications générales : 4 ports PCI, 2 ports ISA, 1 port VME. En option: 68040 ou 68060, 120 ou 133 Mhz

TOUR EVOLUTION



Tour moyenne (hauteur 50cm) / Alimentation 200 W / Clavier Mega STE

Tour avec Falcon 4 Mo **7.680**
Tour avec Falcon 4 Mo + disque dur IDE 540 Mo **9.200**
Tour avec Falcon 4 Mo + disque dur IDE 540 Mo + lecteur de CD-Rom 4x **9.990**

Toutes configurations possibles, y compris avec graveur de CD-ROM

RACK MELODY

Ce rack est livré avec: Clavier Mega STE **1.990**
Kit de déport des ports cartouche et MIDI
RACK MELODY AVEC FALCON 4 Mo : **7.990**
RACK MELODY AVEC FALCON 4 Mo + DD 540 Mo SCSI : **9.980**
Options: Extension mémoire 16 Mo : 1.990 • Intégration SPDIF/MO4/FA8

GRAVEURS DE CD-ROMS livrés avec CD-RECORDER

YAMAHA CDE102 2/4 externe	6.540	(chaque modèle est livré avec son câble SCSI et 1 CD)
YAMAHA CDE100 4/4 externe	8.620	

FALCON RACK SYSTEM

Carte C-LAB **13.990**

- Mémoire 4 Mo
- Disque dur SCSI AV 540 Mo interne
- FDI intégré
- Logiciel intégré DATA DAT
- Port cartouche et MIDI sur face arrière
- AUDIO IN/OUT sur Jack 6.35
- M/A et Reset sur face avant
- Clavier Mega STE



Nombreuses options possibles:
Disque dur 1 Go interne (+ 600 F)
Extension mémoire 16 Mo (+ 1.990 F)
Module FA 8
Rack 19" pour extension (CD, DD, etc...)

MONITEUR 14" MULTI-SYNC

Le seul moniteur capable d'afficher TOUTES les résolutions du Falcon (oui, y compris la basse, oui, y compris le SVGA)
Balayage: 15 à 40 KHz en horizontal, 45 à 100 Hz en vertical **3.490**
Fonctionne sur tous modèles de ST, Mega et Falcon, avec commutateur livré
SVGA, RVB, MONOCHROME — SON STÉRÉO

NOUVEAU

MONITEUR SVGA 14"	1.990
MONITEUR MONO pour ST	1.290
MONITEUR Multiscan 17"	4.390

Stockage

CD-ROM SCSI Externe	1.890
EZ 135	1.290
Jazz 1 Go	4.490
Disque SCSI 540 Mo (ST/Falcon)	1.990

Toutes capacités sur demande

D.A.O.

PLATON 1.45 PRO	990

NOMBREUX UTILITAIRES ET LOGICIELS SUR DEMANDE

Scanners

HANDY 64 niveaux de gris	950
MUSTEK couleur 3P.600	2.490
MUSTEK couleur SP.600	2.890
MUSTEK couleur SP.1200	4.990

Divers

Extensions mémoire STF/STE/Falcon, Interfaces Top-Link, module HD (lecteur disquettes HD), cartes accélératrices (Afterburner, Centurbo II) Nous consulter

Communication

MODEM externe 28.800 bauds	1.690

Musique

CUBASE AUDIO 16	5.900
GUITAR DREAM	790
QUINCY	990
ZERO-X	1.390
THE K..AT	650
SPDIF + DATADAT	2.380

+ tous logiciels et interfaces Sound Pool et Friend Chip

Réparation de toute la gamme de matériel ATARI
STF / STE / MEGA / TT / FALCON ATARI / FALCON C-LAB / SLM 804 et 605
Vente sur place ou par correspondance • Prise de commande par téléphone avec CB • Carte Aurore • Crédit Cételem

Tous nos prix sont TTC



SEQUENCE STORY

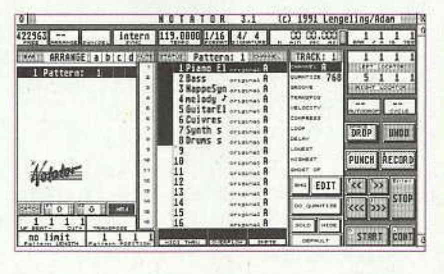


Outil indispensable au musicien et au compositeur, le séquenceur est aujourd'hui la pièce maîtresse du home studio. Mais ce logiciel aux multiples facettes et en perpétuelle mutation peut aussi gérer l'audio numérique, les sons, le studio, l'image... partons à sa découverte.

Les premiers séquenceurs informatiques sont apparus avec le MIDI, au début des années 80. Ils existaient déjà à l'époque des synthés vintages, Moog, ARP, Sequential, sous des formes primaires ne permettant d'enregistrer qu'une suite de notes, une mélodie monophonique. Le premier séquenceur significatif sur Atari a été présenté par l'américain Hybrid Arts, une société fondée en 1983, qui a développé les premiers programmes à vocation musicale comme le MidiTrack. Très vite ont suivi d'autres programmes à vocation professionnelle comme par exemple le séquenceur SMPTE Tracks, avec 60 pistes pouvant gérer les synchronisations sophistiquées comme le SMPTE en vigueur dans le monde de la postproduction et de l'image.

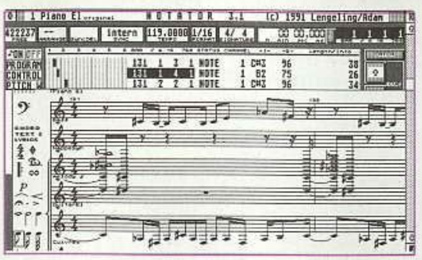
Cubase a introduit l'interface qui est devenue le standard. Les pistes sont empilées en hauteur et lues horizontalement, comme une bande de magnétophones multipiste que l'on afficherait à l'écran.

Les gourous d'Hybrid Arts, tout droit sortis de leur garage, étaient débordants d'innovations. EZ Score Plus était le premier programme sur Atari pouvant écrire une partition à partir des codes MIDI enregistrés, DX Android et CZ Android pouvaient enregistrer, modifier, éditer les sons des synthés DX de Yamaha et CZ de Casio (ce qu'on appelle les patches) par le biais des codes MIDI Système Exclusifs. Plus fort, le logiciel Genpatch pouvait générer des sons de façon automatique, soit aléatoire, soit en fonction de paramètres choisis par l'utilisateur, une façon simple de créer rapidement des milliers de sons et de choisir à l'oreille ceux qui étaient les plus intéressants.



Hybrid Arts a été aussi la première société à présenter une workstation, l'Adap, capable d'enregistrer de l'audio synchronisée à la séquence.

Mais en 1986, le glas allait sonner en Europe pour tous les pionniers tels Hybrid Arts, Intelligent Music System, Joreth Music, Dr T's avec l'arrivée de deux séquenceurs allemand qui allaient séduire totalement les musiciens, le Pro 24 de Steinberg, et le Creator de C-Lab.



Notator présentait les pistes verticalement, mais son succès est venu de l'affichage interactif de la partition.

Steinberg Pro 24 et Creator C-Lab.

Le concept du Pro 24 mettait en avant la notion de multipiste graphique avec une interface utilisateur simple et conviviale. Les vingt-quatre pistes étaient visualisées sur un seul écran, un rêve pour le musicien qui découvrait à faible coût sur son Atari les joies de l'enregistrement multipiste réservées jusqu'alors aux professionnels qui employaient des magnétophones fort coûteux. De plus dans la version 3.0, l'affichage de la notation était abouti.

Pro 24 a initié les musiciens aux plaisirs de la séquence. Les 24 pistes sont bien présentes, visualisées horizontalement.

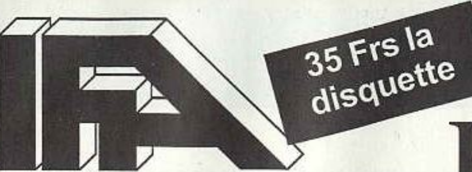
Parallèlement, le Creator de C-LAB lui aussi multipiste (quatre banques de 16 pistes soit 64 pistes) mais avec une présentation verticale des pistes alors que le Pro-24 avait adopté une présentation horizontale, évoluait rapidement en intégrant une édition de partition très performante sous le nom de Notator. Le succès de ces deux logiciel a été sans précédent, mettant à la portée des Ataristes des enregistreurs de rêve capables aussi bien d'enregistrer de façon linéaire, comme un magnéto conventionnel, mais aussi de traiter les "patterns" ou motifs, petites parties de musique pouvant jouer en boucle, comme par exemple les rythmiques.

Le séquenceur intégrant de nombreuses fonctions permettait aussi de bénéficier d'une table de montage, de stocker les sons sous forme de Système Exclusifs sur une piste, de télécommander simultanément des effets comme les réverbérations ou échos grâce aux contrôleurs continus, de calculer des séries de notes et de transformer leurs valeurs, d'incorporer des moteurs d'arrangements automatiques et intelligents.

La troisièmes étape

Avec l'arrivée de Cubase de Steinberg, les séquenceurs ont atteint une véritable maturité. Le succès de Cubase est surtout dû à son interface présentant les pistes de façon linéaires superposées, ce qui a révolutionné mondialement l'interface du séquenceur, donnant au musicien une vision de la musique proche d'un magnéto conventionnelle multipiste, toutes les pistes étant visualisées simultanément sous forme de rubans sur lesquelles se promène le curseur. Cette interface conviviale a été pratiquement adoptée par toutes les marques. Avec l'arrivée d'ordinateurs incorporant des convertisseurs audionumériques (DAC), le séquenceur s'est mis à intégrer des pistes audionumériques et même l'image, devenant un outil complet multimédia dont nous allons découvrir prochainement toutes les astuces de fonctionnement et d'utilisation.

Alain MANGENOT



Les meilleurs logiciels Freeware et Shareware

Informatique et Communications 11, rue des Ecoles 59680 Colleret Tél : 03-27-67-77-67 Fax : 03-27-67-71-36

ST 318 - OPUS : un très bon tableur en version Française.
ST 489 - FIRST WORD v1.06 : traitement de texte simple et efficace. Français.
ST 599 - 7UP v2.03 : voilà un excellent traitement de texte entièrement en Français.
ST 1003 - GESLOY : logiciel de gestion des loyers. Entièrement en Français.
ST 1047 - ADRESSE v1.81F : logiciel de gestion d'adresse, de plus. En Français.
ST 1049 - FILIATION v2.00 : un excellent logiciel de généalogie. Entièrement en Français.
ST 1103 - VIDEOTHEK v1.20 : permet de gérer votre collection de cassettes vidéo.
ST 1106 - DISCOTHEK v4.11 : gestion de base de donn_es votre collection de CD, disques.
ST 1110 - METAMORPHOSER v1.31 : programme d'impression sur plusieurs colonnes.
ST 017 - COURS D'ASSEMBLEUR : apprendre à programmer en assembleur. En Français.
ST 322 - LA VIE DU LAC : éducatif sur la vie des lacs et des rivières. En Français.
ST 423 - CONJUGUE : un utilitaire de conjugaison des verbes Français.
ST 509 - BOTNC : éducatif qui traduit en Français les verbes Anglais les plus utilisés.
ST 793 - CEE 1992 : pour tout savoir et devnir incollable sur l'Europe. En Français.
ST 835 - PLANETE BLEUE : testez vos connaissances en géographie mondiale. Français.
ST 836 - ANATOMIE : tester vos connaissances en anatomie humaine. En Français.
ST 860 - MATHS 54 : programme de mathématique de 4ème et 5ème. Français..
ST 899 - ST GLOBE v4.23 : éducatif de géographie Française et mondiale. En Français.
ST 907 - MATHEMATICA : logiciel de géométrie pour élèves de 6ème à 4ème. En Français.
ST 909 - LE PETIT COMPTABLE : logiciel de mathématique du CE1 au CM2. En Français.
ST 922 - DAGON v1.3 : logiciel de gestion de classes scolaires et universitaires. Français.
ST 997 - FRANGLAIS : éducatif original pour apprendre l'anglais.
ST 1093 - CEE EVOLUTIF : nouvelle version de cette base de données sur l'Europe.
ST 316 - ANDROMEDE : astrologie en version d'évaluation. Documentation en Français.
ST 422 - ASTROLOGIE CHINOISE : logiciel pour faire votre thème astral. En Français.
ST 500 - PRIME : analyse et interpréter les nombres qui régissent votre vie. En Français.
ST 832 - ST NUMEROLOGIE : faites facilement votre thème numérologique. En Français.
ST 918 - STOS GEOMANCIE : initier vous à cet ancien art divinatoire. En Français.
ST 119 - COMPTABILITE DOMESTIQUE : superbe comptabilité personnelle. En Français.
ST 648 - NUMERYS : un excellent utilitaire de facturation monochrome et en Français
ST 843 - AIDECOMPTE v4.07 : gestion de budget familial très facile à utiliser. En Français.
ST 859 - CASH v3.55 : un superbe logiciel de gestion de compte bancaire, en Français.
ST 912 - GESTION FAMILIALE v1.33 : logiciel de gestion de compte bancaire. En Français.
ST 953 - KIKBOURSE v1.0 : logiciel de gestion de portefeuille boursier. En Français.
ST 1016 - METROPYC : logiciel qui permet de gèrer facilement des comptes
ST 338 - FULLSCREEN CONSTRUCTION KIT : pour créer des images en fullscreen.
ST 425 - SYNTHETICS ARTS v2.02 : soft de dessin avec des tas d'options
ST 577 - JOCONDE : logiciel de dessin compatible Degas. En Français.
ST 787 - DIGITALISEUR VIDEO : fabriquez votre digitaliseur vidéo. Français
ST 914 - RELIEF v1.0 : créer des paysages fractals en 3D. En Français.
ST 930 - CONTRASTE v1.10 : convertisseur et retoucheur d'images.
ST 996 - GEMVIEW v3.06 : un fabuleux convertisseur d'images.
ST 998 - PCHROME4 : convertisseur d'images au format GIF, TGA, SPC...
ST 1108 - PHOTOCHROME v4.00 : convertisseur des images GIF, TGA, RAW.
ST 030 - ONE MORE BREAKOUT : Superbe casse brique en Français. STF uniquement.
ST 143 - PENGUY : très bon jeu d'arcade... Si vous y goutez vous êtes cuit.
ST 265 - PICTURE CONCENTRATION : excellent jeu de réflexion.
ST 281 - ASCOT : un excellent jeu d'arcade basé sur le principe des jeux d'échelles.
ST 285 - SOKO ST : un excellent jeu de réflexion. STF uniquement.
ST 372 - CAME CONCEPT v1.0 : une compilation de trois jeux de réflexion. En Français.
ST 396 - KASSKONG : casse briques. Sur STF uniquement.
ST 442 - MAD BALL : casse briques offrant de multiples options.
ST 540 - ROAD BLOCK v1.0 : un bon jeu de d'adresse du style de Pipemania.
ST 541 - KHAN : un jeu de réflexion absolument génial du style Sokoban.
ST 563 - EXODUS : un excellent jeu d'arcade aux graphismes très propres.
ST 589 - OZONE : un exceptionnel jeu de plateformes. STE 1 Méga.
ST 592 - LOBOTOMY INVADERS : adaptation du célèbre jeu Space Invaders. STE
ST 593 - PILE UP : une bonne adaptation de Tétris.
ST 594 - SAGA CASTLE : un très bon jeu d'échelles qui se déroule dans un château.
ST 595 - VIOLENCE : superbe jeu d'arcade. Un must à se procurer d'urgence.
ST 601 - PROTONZ : détruire les briques en dirigeant des miroirs réfléchissants. STF
ST 636 - PENDU MANIA : adaptation du jeu du Pendu entièrement en Français.
ST 637 - QUIZ v1.0 : jeu de questions/réponses en Français. Testez votre savoir.
ST 639 - GRAPHICAL GNU CHESS : un excellent jeu d'échacs. 1 Méga.
ST 645 - GOLD SEEKER v2.0 : un très bon jeu de plateformes.
ST 654 - PERMUTATION : jeu de réflexion Entièrement en Français.
ST 662 - SERENDIPITY : un jeu de réflexion à vous rendre fou.
ST 663 - BALLS : dirigez une balle dans un labyrinthe en plaçant des déflecteurs.
ST 790 - CASINO POKER : simulation fidèle des machines de poker vidéo. En Français.
ST 863 - STRIP TETRIS : une nouvelle adaptation de Tétris. Français.
ST 868 - NOSTRAM : ramassez des clés et diamants pour accèder aux niveaux suivants.
ST 870 - WORLD CONQUEST : jeu de stratégie du style wargame de très bonne qualité.
ST 900 - MOTISSIMO : une adaptation du célèbre jeu "Le Mot le Plus Long". En Français.
ST 905 - MEGATRIX : un clône de Tétris très bien réalisé et entièrement en Français.
ST 908 - ULTIMATE ARENA : excellent jeu de combat. En Français.
ST 911 - PREMIUM MAH JONGG II : un excellent jeu de réflexion.
ST 913 - GIZMOT : un excellent jeu de réflexion du style Motus, le jeu télévisé. En Français.
ST 925 - SOKOBAN : déplacez les caisses et placez sur leurs endroits spécifiques.
ST 928 - BATTLETRIS excellente adaptation de Tétris aux graphismes remarquables.
ST 935 - PEKING : superbe jeu de réflexion du style Mah-jong.
ST 942 - STARBALL : le plus beau des flippers jamais vu sur Atari. Absolument superbe
ST 1022 - PUNT II : un des meilleurs jeux de plateforme jamais vu sur Atari.
ST 1023 - AXIS : faites pivoter pour faire coincider les couleurs.
ST 1024 - PRENSORIUM : jeu d'arcade d'une bonne qualité offrant plus de 50 niveaux.
ST 1025 - ZOOX : jeu d'arcade stratégie. Evitez de vos faire gober par les bulles.
ST 1026 - SNACMAN : une excellente adaptation du célèbre jeu de Pacman.
ST 1027 - TERMODROID : shoot'em up en scrolling horizontal. Du tir à volonté.
ST 1033 - WALZ : un excellent casse briques en couleur. A voir.
ST 1045 - SCHOKER 2 : un excellent jeu de stratégie action du style de Oxyd.
ST 1058 - PANZER : jeu de combat de chars pour deux joueurs.
ST 1059 - IRON v1.0 : un bon casse briques aux graphismes soignés. En Français.
ST 1060 - VIERFREI : excellent jeu de réflexion du style réussite. En monochrome.
ST 1061 - ISOLA v3.32 : un excellent jeu de réflexion. En version Français.
ST 1064A et 1064B - TOWERS v1.1 : jeu de rôle du style du célèbre Dungeon Master.
ST 1065 - MEDIEVAL CHESS : jeu d'échecs assez surprenant. Nécessite un méga
ST 1101 - REKURSI v1.24 : un bon jeu de réflexion du style Othello.

Souris ST/TT/FALCON	Joystick Megajet	Joystick QJoy IR	Joystick Deltajet	Extension à 1Mo pour STE	Extension à 2Mo pour STE	Extension à 4Mo pour STE
199F	139F	189F	99F	299F	500F	999F

Scanner A4 coul 600DPI 2890F
Scanner A4 coul 800DPI 3290F
Scanner A4 coul 1200 DPI 4099F

Imprimantes jet d'encre couleur Canon fournies avec modules d'impression pour Atari + Câble //

Canon BJC240 1850F
Canon BJC4200 2350F
Canon BJC620 2990F

Bon de commande à retourner à : IFA, 11 rue des Ecoles 59680 Colleret
Tél : 03-27-67-77-67 Fax : 03-27-67-71-36

Veuillez me faire parvenir les produits ci-après :

....

....

....

Nombre de disquettes .... x 35 Frs .... =.................... Frs
Matériel (joysticks, imprimantes, etc) .... =.................... Frs
Frais de port (voir en bas de page) .... =.................... Frs
Frais de port étranger et Dom-Tom (+30 Frs) .... =.................... Frs

Montant total =.................... Frs

Règlement par :
O Chèque O Mandat O Carte Bancaire

CB N° |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_|

Date d'expiration : ..../.......... Signature :

Nom.. Prénom....................................
N°.................. Rue...
Code postal .... Ville...

Frais de port : Disquettes=35Frs - Petit matériel=50Frs - Scanners et imprimantes=150Frs

graphisme

spécialiste : Godefroy de MAUPEOU

WACOM sur ATARI

Vous avez une tablette WACOM UD et voulez utiliser votre tablette sur votre ATARI ? Pas de problème, les drivers ATARI sont disponibles sur le BBS WACOM.

Pour y accéder, composez le numéro suivant : (+49) 2131 120 317

Merci à Pascal NOWAK pour l'info.

GdM



POV III, c'est pour vous !

Taratata ! voici que sont venus le jour J et l'heure H du mois M de l'année A : la version officielle de POV 3.0 étant disponible depuis peu, votre serviteur a pu procéder à une première adaptation de ce fantastique logiciel à la plate-forme ATARI. Vous trouverez l'exécutable ainsi que la documentation complète en ASCII sur la disquette de ce mois-ci. Pour des raisons de place je n'ai pas pu joindre l'ensemble du package officiel (exemples et fichiers inclus) mais vous pourrez d'ores et déjà utiliser le programme avec vos anciens fichiers POV 2.2 car la compatibilité est totale. Certaines des nouvelles fonctions de POV 3 étant gourmandes en temps de calcul, c'est une version pour 68030 et coprocesseur arithmétique 68881 (ou 68882) que j'ai compilée. Par ailleurs le calcul d'un script POV 2.2 par POV 3 sera aussi rapide que par FTPOV (Faster Than POV) puisque les routines de ce dernier ont été intégrées à cette nouvelle version, son génial auteur ayant été intégré à la " POV TEAM ".

Lancement du programme :

Pour l'utilisateur il n'y a pas de différence puisque la compatibilité est pratiquement totale. Cependant les fichiers de paramètres DEF sont renommés INI. Si l'on peut toujours écrire les paramètres comme auparavant (-D +V +MB1 etc), il est préférable de les écrire selon la nouvelle syntaxe plus lisible (Display=On Verbose=On Bounding=On Bounding_Treshold=1). Sachez que POV est capable de récrire dans un fichier INI tous les paramètres utilisés lors d'un calcul, ce qui est pratique (option +GInom_de_fichier.ini).

POV intègre une mini-aide en ligne : il suffit de lancer POV sans paramètres puis de taper les touches 1 à 7 ou de lancer POV avec les options –H1 à –H7 pour obtenir les différentes pages d'aide. Un conseil : utilisez les paramètres +MB1 +UV et +UL pour diminuer ENORMEMENT les temps de calculs (voir doc).

Nouveautés

Il me sera impossible de citer toutes les nouveautés qu'apporte POV 3, tant elles sont nombreuses à tous les niveaux du programme ; je vais cependant essayer d'évoquer les plus marquantes dans les lignes qui suivent.

Nouvelles primitives

Objets fractals (primitive "julia").

Objets obtenus par rotation d'un polygone (primitive "lathe").

Maillages de triangles optimisés (primitive "mesh"), plus rapides à calculer.

Surfaces polygonales (primitive "polygon").

Révolutions coniques (primitive "prism").

Ellipsoïdes superquadriques (primitive "superellipsoid") servant à générer des cubes ou des cylindres aux bords arrondis.

Surfaces de révolution (primitive "sor").

Textes extrudés à partir de fontes True Type (primitive "text").

La caméra

La caméra n'a pas été oubliée, loin de là ! On lui a ajouté la profondeur de champs ("focal blur") et un grand nombre de nouveaux types de projection :

Projection isométrique ("orthographic")

Fish eye ("fisheye")

Ultra grand angle ("ultra_wide_angle")

Projection hémisphérique destinée aux salles de cinéma OMNIMAX comme au Futuroscope de Poitiers ou à la Géode ("omnium").

Projection panoramique ("panoramic")

Projection cylindrique ou anamorphose ("cylinder").

On peut spécifier directement l'angle d'ouverture de l'objectif en degrés ("angle").

La profondeur de champs a été ajoutée, ce qui permet d'obtenir un flou avant et après le point focal ("focal pleur"").

Les perturbations de normales peuvent être appliquées à la caméra ce qui permet d'obtenir des déformations de l'image intéressantes.

Les textures

Révolution dans les motifs tridimensionnels ! Non seulement ils comptent de nouvelles primitives ("spiral1", "spiral2", "average", "crackle", "quilted", "brick") mais on peut les appliquer maintenant aux normales ("normal_map"), aux pigments ("pigment_map") et aux textures ("texture_map"). On peut modifier la linéarité des motifs ("ramp_wave", "triangle_wave", "sine_wave", "scallop_wave" mais aussi créer ses propres motifs de perturbations de normales ("slope_map").

On peut simuler des reflets irisés par la nouvelle fonction "irid" ; regardez les reflets d'un CD audio et vous comprendrez.

Halos et phénomènes atmosphériques

Les objets peuvent être de type "halo" c.à.d qu'ils peuvent simuler différents types de halos (halos de lumière, de poussière etc..). Toute une panoplie de fonction complexes permet d'ajuster les caractéristiques de ces phénomènes lumineux.

Le brouillard ("fog") peut être limité à une nappe dont on peut fixer la hauteur et l'épaisseur ainsi que le sens. Plusieurs nappes de brouillard de couleurs différentes peuvent ainsi être superposées. On peut en ajuster le taux de filtration et de transmission de la lumière.

La primitive "rainbow" permet de créer des arc-en-ciel.

La primitive "sky_sphere" permet de créer très facilement une voûte céleste.

Rendering

POV 3 inclut désormais la radiosité ! Pour les néophytes, je rappelle que la radiosité permet de simuler l'éclairement des objets d'une scène entre eux et d'obtenir enfin des ombres réalistes au prix de temps de calcul assez importants. C'est le must actuel du raytracing.

Des nouveaux formats de fichiers sont reconnus tels que le nouveau format PNG (Portable Network Graphic) qui a l'avantage de conserver les réglages de correction gamma que d'ailleurs POV permet de fixer,.

L'image en cours de calcul peut être affichée en mosaïques de plus en plus fines ce qui permet d'avoir rapidement une prévisualisation.

Un nouveau type d'antialiasing récursif ("adaptive super sampling") plus intelligent a été ajouté au précédent.

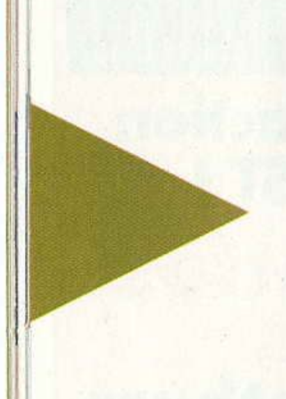
Le langage

Le langage POV a été considérablement amélioré et n'a plus grand–chose à envier à un langage de programmation classique. Les directives conditionelles on été ajoutées ("if else ifdef ifndef switch case range while") ainsi que tous les opérateurs de relation les accompagnant. Un éventail très complet de fonctions mathématiques et d'opérations sur les vecteurs permettra aux matheux les plus grands délires. Les vecteurs de couleur se voient attribuer une quatrième valeur optionnelle : le degré de transmission de la lumière qui vient compléter le degré de filtrage.

Voilà ! ce n'était là qu'un simple tour d'horizon non exhaustif de l'énorme potentiel offert par POV 3.

A bientôt pour de nouvelles aventures !

Phillipe LAFARGUE



P.A.O.

spécialiste : Patrick BONNET

tout sur DA'S LAYOUT

Le mois dernier, je vous comptais les changements chez Digital Arts ainsi que les nouvelles versions de DA'S LAYOUT. Jean-pierre GUERIN nous a écrit un excellent article sur ce dernier que nous n'avons pu passer ce mois-ci faute de place. Rendez-vous donc le mois prochain pour tout savoir sur l'évolution de DA'S LAYOUT.

GdM



d'étranges rapports

L'Atariste actuel dispose de suffisamment d'outils logiciels pour se trouver confronter à la problématique du rapport texte/image. Une chose est de "pondre" du texte, une autre de travailler des images, mais qu'en est-il au moment où il s'agira de les ordonner en vue d'une impression finale ?

Rappel

Le texte est toujours perçu comme étant le support d'une réflexion. Les mots articulés en discours construisent l'argumentation, l'information.

De ce fait, le texte implique la réflexion du lecteur.

Au contraire l'image est perçue comme un support sensible, et ce même si elle résulte d'une volonté argumentaire ou informative. Qu'on le veuille ou non, l'image s'adresse à la sensibilité du lecteur.

On pourrait donc énoncer, puisque tel est le sujet qui nous intéresse, que la mise en pages consiste (entre autres) à trouver la solution à une la répartition texte/image ou encore réflexion/sensibilité.

Cette solution bien évidemment n'existe pas en soi, mais dépend totalement du contenu et du public visé.

Illustrations et texte

Généralement, on s'en serait douté, le choix des illustrations se fait en fonction du texte. La première tâche consistera donc à rapprocher les passages du texte directement en rapport avec les illustrations. Il convient d'éviter le retour en arrière du lecteur. Le sens de la lecture reste linéaire. Si les illustrations comportent des légendes, on essaiera d'uniformiser leur traitement à l'ensemble de l'imprimé. Ce traitement devra différer du reste du texte.

Où placer les illustrations

La plupart des images sont soutenues par des lignes de force (verticale, horizontale, oblique ou courbe). Si nous arrivons à les détecter, puis à les mettre en relation dans le cas de plusieurs illustrations sur la même page ou double page, nous ajoutons de la qualité (cohérence esthétique) à notre travail.

Si les images contiennent généralement des lignes de force, elles obéissent également au choix d'un angle de vue, qu'il s'agisse d'une photo ou d'un dessin : hauteur d'oeil, plongée, contre-plongée.

Si l'on réfléchit au mouvement de tête qu'impliquent ces trois angles, on comprend aisément que la valorisation de l'image dépendra de sa situation sur la page :

– Milieu de la page pour la vue à hauteur d'oeil ;

– Le haut de la page pour la contre-plongée ;

– Le bas de la page pour la plongée.

Cadrage

Autre élément à prendre en considération : le cadrage. Sa forme elle aussi est porteuse de signification. On pourrait considérer que le carré représente la neutralité alors que le rectangle du fait de son rapport longueur/largeur et de son orientation verticale ou horizontale est en mesure de représenter le mouvement ou l'immobilisme.

En combinant l'angle de vue et le cadrage on pourra essayer de mettre en rapport :

– Le carré avec la vue à hauteur d'oeil ;

– Le rectangle vertical avec la contre-plongée ;

– Le rectangle horizontal avec la plongée.

Hors cadre ?

Deux cas de figure semblent échapper à la dialectique du cadre.

Premier cas de figure, l'image détourée.

Ce type d'image conduit à une lecture en deux temps. Le premier temps concernera la silhouette, le second temps le contenu de l'image même.

Ceci implique une première contrainte : seules les formes proposant une silhouette facilement identifiable se prêtent à un détourage efficace.

Une seconde contrainte découle de cette première. Le contenu de l'image ne doit pas gêner la perception de la silhouette. Des images trop contrastées diminueront cette perception. On optera plus volontiers pour des images à tonalités continues. Deuxième cas de figure, l'image à fonds perdus Dans ce type d'image, l'absence de cadre ôte en quelque sorte la barrière entre l'image et le lecteur, comme si ce dernier pouvait y entrer, y jouer un rôle. L'absence de cadre sous-entend également un prolongement de l'image au-delà de ses propres limites imprimées.

Proportions

Que signifient les surfaces respectives que l'on attribue à l'image et au texte ?

Plus de texte que d'image

Le type d'imprimé qui veut dès le premier coup d'oeil indiquer son "sérieux" (voir son ennui parfois !) privilégie la domination du texte. Il n'y a qu'à comparer certains quotidiens ou hebdo-

madaires (je vous laisse le choix) pour s'en convaincre. Autant de texte que d'image

C'est la position neutre par excellence, celle où l'auteur ne choisit pas entre la réflexion et la sensibilité de ses lecteurs. Une sorte d'objectivité en quelque sorte.

Plus d'image que de texte

Il est essentiellement fait appel à la sensibilité du lecteur. La presse "à scandales" en est un exemple remarquable. Mais c'est également le domaine de l'affiche publicitaire.

Fin ?

Et oui ! Remarquez au passage que cet article ne contient aucune illustration, afin de bien appuyer le sérieux du propos.

Le plaisir d'être efficace n'est pas négligeable. L'outil n'est rien sans le bon artisan. Nous avons les outils. Pratiquement tout ce qui concerne par exemple l'image dans les lignes précédentes nous est possible avec les logiciels de graphisme dont nous disposons (changer la dimension, recadrer, détourer, encadrer, etc.). Nous avons les outils, utilisons-les au mieux et profitons-en !

Patrick BONNET



la chaine d'impression (3)

Regardez STMAG, vous découvrirez des titres en gras ou en couleur, des filets qui entourent les textes, des encadrés avec des fonds de couleurs, des images en noir et blanc et en couleurs avec leurs légendes, des graphiques... Pour "fabriquer" ces pages, il faut faire subir à ces textes et à ces images toute une série de traitements sur ordinateur, mais ça on l'a déjà vu dans les derniers numéros. Le document doit être ensuite reproduit sur des supports appelés films (voir encore les précédents numéros). Ces films sont alors placés en cahier dans l'ordre des pages à imprimer, et ensuite copiés sur support : plaque offset, cylindre d'héliogravure... Toutes ces étapes qui précèdent l'impression d'un document constituent ce qu'on appelle le Prepress. Toutes celles qui suivent l'impression s'appellent le façonnage :

LA FINITION OU FACONNAGE

Dernière étape de la chaîne graphique, les opérations de finition vont constituer à donner au produit imprimé son aspect définitif. Livres, quotidiens, magazines mais aussi tracts, dépliants... Cette phase est déterminante puisque c'est de la qualité des techniques employées que va dépendre l'esthétique du document imprimé. Dans l'imprimerie, un livre, une revue... sont constitués de ce que l'on appelle des cahiers. Ceux-ci sont réalisés par pliage à partir d'une feuille imprimée (une feuille imprimée peut ainsi être pliée en cahiers de quatre, huit, seize, trente-deux... pages). Un ouvrage terminé de 240 pages peut être composé de 15 cahiers de 16 pages, par exemple.

LE MASSICOT

Le massicot est la machine, sans qui l'imprimeur ne pourrait "vivre", elle sert en effet à couper les rames de papier. Avec une lame de 2,20 m de large, le massicot peut exercer une pression de plusieurs tonnes. Il est constitué de détecteur photoélectrique pour éviter un éventuel carnage involontaire. On peut ainsi grâce à cette machine imposante, couper plus de mille feuilles à la fois.

LE PLIAGE

Le pliage s'effectue sur des machines automatisées : les plieuses (N D R. : logique). Il en existe de trois types : les plieuses mixtes, les plieuses à couteaux et les plieuses à poches. Grâce à ces plieuses, la feuille déjà imprimée va subir une série de plis successifs (plis roulés, croisés, parallèles, centrés ou décalés, en accordéon). Les "cahiers", une fois pliés, suivront la chaîne du façonnage : coupe, brochage, reliage, emballage...

LE BROCHAGE

Le brochage concerne surtout les cahiers à assembler de petites épaisseurs tandis que la reliure ne va prendre en compte que des livres tels manuels, dictionnaires, romans... Le brochage est l'ensemble des opérations qui va permettre d'assembler les cahiers dans l'ordre souhaité, de les assembler entre eux, de poser une couverture et d'effectuer la coupe finale des trois cotés de l'ouvrage de façon à mettre toutes les feuilles au même niveau. Le brochage peut s'effectuer soit par encartage (les cahiers sont glissés les uns dans les autres), soit par assemblage (les cahiers sont superposés). Dans le cas du brochage par encartage, on va relier les cahiers par agrafage métallique. C'est ce que l'on appelle la piqûre à cheval (du dos vers le centre du cahier, et ce jusqu'à 120 pages maximums). Les encarteuses-piqueuses sont aujourd'hui automatisées et peuvent brocher plusieurs milliers de brochures à l'heure. ST MAGAZINE a été réalisé selon ce procédé. Dans le cas du brochage par assemblage, on va maintenir les cahiers entre eux par couture au fil textile, ou par collage : la couture au fil est effectuée sur des machines à coudre spéciales (N D R : Toujours logique).

LE PELLICULAGE ET LE VERNISSAGE

– le "pelliculage" mat ou brillant consiste à ajouter un film plastique très fin sur les parties que l'on désire, permettant ainsi d'avoir des parties brillantes et mates sur un même document, les zones à mettre en brillant sont indiquées par un film que vous aurez lui aussi flashé.

– le "vernissage" suit le même principe, il est moins cher, mais jaunit un peu le papier (4 à 5%) il évite les rayures et à l'encre de s'enlever (même si maintenant l'encre tient bien sur le papier), elle peut être elle aussi constituée par un film.

LE GAUFRAGE

– le "gaufrage" permet de reproduire une forme en relief ou en creux sur le papier. Ce peut être un dessin, un logo, des caractères typographiques, le gaufrage est lui aussi constitué par un film.

Si vous choisissez une impression de luxe vous pouvez donc établir la quadri avec un cinquième fil pour un noir plus profond, un autre film pour le pelliculage, un autre film pour le gaufrage, encore un autre pour une dorure à chaud, encore un pour une encre odorante... .

LE FUTUR DU FACONNAGE (pour certain, c'est déjà demain)

Désormais, les conducteurs de machines à façonnage programment le lancement d'une production sur commande numérique ou sur ordinateur pour les gros imprimeurs. Mais l'automatisation reste difficile, et peu ergonomique, et surtout moins rapide pour des petits travaux, cela reste un très gros joujou. Mais désormais on peut compter sur le tout numérique en chaîne, c'est-à-dire on fait sa mise en pages, on indique sa coupe, ses collages, ses pliages et son assemblage sur le logiciel de la machine et zou, 400m plus loin on récupère le tout à 8 000 brochures à l'heure.

LE LEXIQUE PREPRESS DU MOIS

APLAT

Surface recouverte uniformément d'une couleur à 100 %.

BAS DE CASSE

Lettre minuscule. et capitale: lettre majuscule.

CHASSE

Largeur des caractères, elle n'est pas la même pour toutes les lettres : un m " chasse " plus qu'un i.

CODE TYPOGRAPHIQUE

Ensemble des règles qui régissent la composition, l'enrichissement des textes et les corrections à apporter Par exemple, des signes indiquent de supprimer un mot, de centrer un titre, de mettre en gras...

CORPS

Dimension d'un caractère. Ex.: corps 8, corps 10, corps 12... on compte 42 points pour 1 centimètre

DETOURER

Enlever le fond qui est autour d'une image.

TYPOGRAPHIE

Art d'assembler les caractères pour imprimer des mots, des lignes, des pages. Création et utilisation des caractères.

SEPARATION DE COULEUR

Les ouvrages imprimés peuvent être en monochromie : tout est en une seule couleur, texte et illustration ; en bichromie : deux couleurs ; en quadrichromie : plusieurs couleurs. Toutes les couleurs et leurs innombrables nuances sont faites avec trois couleurs de base (primaires) : jaune, magenta (rouge) et cyan (bleu), plus le noir. Les couleurs sont obtenues par superposition (jaune + cyan = vert) et tramage. Le tramage, c'est la décomposition d'une surface colorée en une multitude de points plus ou moins espacés. Pour créer du rose par exemple, on fait des milliers de touts petits points rouge magenta qui, vus à vingt centimètres, donnent l'illusion du rose : rose foncé s'il y a beaucoup de points, rose clair s'il y en a peu. On peut ajouter du noir pour "assombrir" ou "salir" une couleur.

EPREUVES DE CONTROLE

Le photograveur procure au client et à l'imprimeur des épreuves de contrôle. Des bromures permettent de faire des épreuves sur un papier photo (en fait papier sensible spécial), le bromure permet de vérifier que rien ne manque et que l'assemblage des pages est correct. Des épreuves couleurs sont fournies, en particulier lorsqu'il s'agit de quadrichromie. Elles permettent de vérifier l'intensité et la conformité des couleurs demandées ou le rendu des illustrations après photogravure. Elles portent le nom du procédé utilisé : Cromalin, Machtprint (d'après film), Iris (sortie directe numérique)... Ces épreuves servent de référence pour l'impression. L'imprimerie du futur (le tout numérique). D'ici 5 ou 10 ans, il ne sera plus nécessaire d'analyser les images, puisqu'elles le seront dès la prise de vue lorsque l'emploi du Photo CD, par exemple, sera généralisé. De plus, les nouvelles technologies CTP (computer to plate) promettent la fin des films (gravage direct des informations sur plaque offset ou cylindre hélio) et donc menacent encore les photograveurs. Le futur des imprimeurs traditionnels est menacé.

Mais l'offset ne disparaîtra jamais car l'offset sera toujours un procédé haut de Gamme

GABARIT

Le gabarit est un ensemble de lignes d'aide qui détermine la largeur des colonnes, la répartition des blancs, l'emplacement du folio (numéro de page), des filets de séparation, des titres courants... Sur ce gabarit, vont prendre place titres et textes, illustrations, photos..... Avant les logiciels tels que Calamus, les maquettistes traditionnels effectuaient toutes ces opérations eux-mêmes avec des procédés complexes qui rendaient beaucoup plus longue la mise en pages de documents.

Florent GONDOUIN

les trucs de LA TERRE DU MILIEU

LE DETOURAGE DE CADRE

En attendant CALAMUS SL 96 qui permettra des cadres à doubles fonctions, voici la méthode à utiliser dans CALAMUS SL › 96 pour faire des détourages de cadres précis.

L'idéal est d'utiliser le module TOOLBOX +, mais il est également possible de s'en passer.

Méthode 1 (avec TOOLBOX +)

Allez dans le module "cadre" et sélectionnez une forme carrée avec fond transparent ainsi qu'un encadrement de la couleur et de l'épaisseur voulue.

Tracez vos cadres à détourer quels qu'ils soient. Si vous en avez plusieurs, sélectionnez les tous et allez dans le module "cadre". Faites une copie de tous ces cadres sans déplacement.

Allez maintenant dans le module TOOLBOX + et cliquez sur la deuxième icône en haut à gauche. Vous arrivez dans la page de transformation de cadre. Transformez d'un coup vos doubles de cadres (ils sont en principe toujours sélectionnés) en cadre surface.

Automatiquement vos cadres initiaux sont recouverts de cadres "surface" avec le paramétrage du module "cadre" et sont donc impeccablement détourés. Notez que si vous voulez retoucher le détourage, vos cadres "surface" sont toujours activés et donc modifiables d'un coup dans le module "cadre".

C'est de loin la méthode la plus rapide surtout lorsqu'on a plusieurs cadres à détourer

Méthode 2 (sans TOOLBOX +)

Faites votre cadre initial qu'il soit texte ou image. Allez dans le module "cadre" dans partie "lignes d'aides". Activez les deux icônes "bords de cadres magnétiques".

Allez dans le module cadre et sélectionnez une forme carrée avec un fond transparent ainsi qu'un cadre de la couleur et de l'épaisseur voulue.

Retournez dans le module "cadre" et activez les icônes vous permettant de tracer un cadre surface.

Tracez votre cadre surface légèrement à l'intérieur de votre cadre initial, le cadre surface colle alors à ce dernier. Il se peut que votre détourage se cale sur un autre cadre à proximité. Si c'est le cas repositionnez-le, il se calera alors sur le bon cadre.

A titre indicatif, c'est la méthode que j'ai utilisée durant plusieurs mois avant d'avoir TOOLBOX +.

Godefroy de MAUPEOU

BIENVENUE AU CLUB !

Faites des affaires tout en participant activement à la réalisation d'ST MAGAZINE

*Pour 150,00 F/an, le CLUB ST vous propose d'acquérir des produits et logiciels pour votre ATARI à prix réduit. Tous les mois vous pourrez commander chacun de ces produits à prix réduit chez l'éditeur. Celui-ci sera valable pour une durée d'un mois à partir de la parution d'ST MAGAZINE et selon les dates indiquées dans cette annonce mensuelle ainsi que sur le 3615 STMAG en rubrique *INF.*

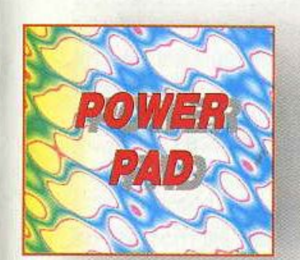
Le CLUB ST a pour but permettre la rédaction d'ST MAGAZINE d'acquérir le matériel nécessaire à la réalisation du magazine dans des conditions confortables, grâce à l'apport de vos cotisations tout en vous faisant gagner de l'argent sur vos achats.

Comment s'inscrire ?

Découpez ou recopiez le bon ci-dessous et renvoyez le accompagné d'un chèque de 150,00 F à l'ordre de LA TERRE DU MILIEU et à l'adresse suivante : LA TERRE DU MILIEU, BP 13, 74310 LES HOUCHES

Je soussigné..
résidant à ....
désire profiter tous les mois des offres promotionnelle du CLUB ST.
A cet effet je joins un chèque de 150,00 F à l'ordre de
LA TERRE DU MILIEU.
fait à ....
le ....

1



~~169,00 F~~
119,00 F

2

RAM : 4 Mo pour STE

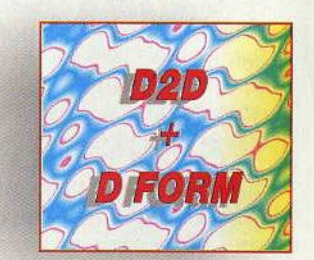
~~790,00 F~~
590,00 F

3



~~590,00 F~~
690,00 F





~~1140,00 F~~
890,00 F

promotions valables du 09/11/96 au 09/12/96 dans la limite des stocks disponibles

1, 2 : disponible chez **LA TERRE DU MILIEU** BP 13 74310 LES HOUCHES tél (04) 50 54 59 41 (port 55F)
3 : disponible chez **COMPOSCAN FRANCE** 12, rue Maurice Arnoux 92100 MONTROUGE tél. (01) 47 35 89 66
4 : disponible chez **PARX** 54, rue des Abesses 75018 PARIS tél. (01) 42 58 59 74



S.A.R.L. au capital de 50 0000,00 F, n° RCS Bonneville B400647939, n° SIRET 400 647 939 00026, code APE 722Z
216, rue de l'Essert, 74310 LES HOUCHES, FRANCE / téléphone : (+33) 04 50 54 49 77, télécopie : (+33) 04 50 54 49 94



spécialiste : Pierre Louis LAMBALLAIS



M&E d'Octobre

HP500C et HP550C

Imprimer en couleur, c'est toujours le rêve ! Les possesseurs d'imprimante HP500 et Hp550 et d'ailleurs les suivantes compatibles avec celles-ci seront heureux d'apprendre la sortie de nouvelles versions de ces drivers avec une meilleure gestion des dimensions maximales possibles à l'impression.

DIAPO

Cela fait bien longtemps que ce logiciel est en attente, mais le voilà ! (jeu de mot !) Vous découvrirez ci-contre une copie d'écran. DIAPO permet de charger de multiples images et vous les présente sous forme de vignettes. Vous pouvez ainsi vous constituer des bases de données d'images, en vue de les retrouver plus facilement. DIAPO utilise évidement les RIM et les WIM ainsi que le module de tramage TRM, le MEMORY-MANAGER etc. Il est réalisé par Frédéric BAYLE, l'auteur de D2M. Ce logiciel est un Shareware qui devrait faciliter grandement la vie de ceux qui possèdent des CD d'images à ne plus savoir qu'en faire ! Test complet et interview dans le prochain numéro pour un futur hit !

ANIMATION

C'est la grande folie sur les animations ! Il faut dire que pour l'instant, seul DFORM permet de générer des animations dans le système M&E et que jusqu'à présent seul le format FLI était géré, ce qui faisait plutôt maigre. Il est alors évident que dans ces conditions, pousser les développeurs à réaliser des logiciels pour "monter" des animations à partir d'images séparées, c'est un peu difficile... Nous avons donc décidé de pousser au maximum le développement des modules de sauvegarde d'animation et c'est ce qui est en train de se faire, avec des résultats au-delà de nos espérances : le WIM QuickTime est disponible, et nous sommes en train de tester un nouveau module FLI, qui devrait être suivi du FLC et du FLH.

Une autre équipe travaille en ce moment sur un WIM AVI, tandis que Guillaume TELLO nous concocte un player de fichier SEQ (CAD3D) qui sera accompagné de son WIM.

LES IFX ????

Je vous en avais parlé le mois dernier, mais faute de temps vous n'aurez pas les tests aujourd'hui. Déçus ? Vous pourrez les télécharger sur TheBBS et sur PARX-BBS dès la lecture de cet article. Sachez quand même qu'il en existera certainement 3 versions pour chacun. Une en 68 000, une en 68 030 et une en 68 030 avec copro, car la complexité des calculs mathématiques fait que certains de ces modules ne sont pas particulièrement rapides. Cela devrait s'arranger avec les nouvelles machines qu'on nous annonce !

DEDIE A...

Les articles sur les modules de ce numéro, sont dédiés au Toulonnais masqué dont la devise doit être "Je ne sais rien, je ne fais rien, mais je critiquerais tout".

N.D.L.R.

Pierre Louis étant un incorrigible journaliste qui rend ses articles irrémédiablement plus qu'en retard (en toute dernière minute, mais rassurez-vous, il y en a un qui arrive à être encore plus en retard), je n'ai pût mettre son article sur FOX qui est un gestionnaire de modules M&E extrêmement intéressant faute de place.

rendez-vous donc le mois prochain (cette fois-ci j'aurais l'article en avance du coup).

Pierre Louis LAMBALLAIS



QUICK TIME

En lire c'est bien, en construire c'est mieux !

Le mois dernier je vous parlais du WIM Animation QuickTime. Ce module étant terminé, voici quelques détails sur sa conception, ses possibilités etc.

QUICKTIME

Le format QuickTime est un format d'animation très populaire sur Macintosh. Cette popularité s'explique entre autres par le fait que le système du Macinstoch intègre des fonctions pour construire des fichiers QuickTime et des fonctions pour les lire. N'importe quel développeur peut ainsi, avec une grande facilité, réaliser un "constructeur" de QuickTime ou un "lecteur".

MOV OU QVT ?

Le premier "petit problème" c'est l'extension des fichiers. En effet sur Macintosh les fichiers n'ont pas d'extensions. Vous pouvez appeler votre image GIF "Le dessin de ma maison" et votre animation QuickTime "ça swingue un Max".

Mais sur ATARI, comme sur PC (avant Windows 95) il faut une extension. Le WIM propose donc le choix entre l'extension MOV, qui est la plus utilisée, et l'extension QVT qui est l'extension officielle. Comme quoi l'usage et la théorie...

LES FORMATS

Les deux formats de base sont proposés, à savoir le 256 couleurs et le True Color 16 Bits. En fait c'est un True Color 15 bits comme sur Macintosh. A noter pour les puristes que le format 256 couleurs du QuickTime ne permet la notation que d'une seule palette. Si vous voulez faire des séquences avec des images aux couleurs changeantes, il sera préférable d'opter pour le mode True Color. A noter également que le réglage de qualité n'est valable que pour le mode True Color. Il consiste tout simplement à utiliser un nombre de bits plus ou moins grand pour la comparaison des images. En effet, le QuickTime compresse les séquences en ne gardant pour la seconde image, que les différences entre celle-ci et la précédente.

LE SON

Une animation, c'est bien. Une animation agrémentée de son, c'est mieux ! Le WIM propose donc l'ajout d'un fichier son, au format AVR ou au format WAV. Dans ce dernier cas, les WAV issus des PC sont reconnus (étude des chunks). Mais il faut savoir que sur Macintosh, seules trois fréquences sont disponibles pour les fichiers QuickTime : 11Khz, 22 et 44.1. Or ces fréquences ne sont pas disponibles sur nos machines ! (N.D.L.R. En fait si ! Le format 44.1 est disponible avec l'ajout d'une horloge externe : CAC, SPDIF, JAM SAMPLE CLOCK...) Le WIM étudie donc le fichier son, et propose d'en moduler la fréquence si celle-ci ne correspond pas à une des trois fréquences autorisées. A noter que dans le cas d'une animation avec son, c'est la durée de celui-ci qui est prise en compte pour la vitesse de l'animation, afin de conserver une synchro son/image.

KEY-FRAME

Les key-frames, ce sont des images complètes, insérées dans le flot d'images de l'animation. Une animation QuickTime c'est en effet une première image complète, mais ensuite la seconde image ne contient que les différences par rapport à la première, la troisième ne contient que les différences par rapport à la seconde etc. Le gros avantage c'est le gain de place. Par contre il y a un très gros inconvénient : si vous avez du son en même temps que l'animation et que tout d'un coup le player n'arrive pas à décoder les images assez rapidement pour suivre le son, il sera obligé de sauter des images. Mais s'il ne décode que les images 1,2,3 et qu'il est obligé, pour garder la synchro, de sauter à la 5, l'affichage risque de ne plus être bon. En effet, les données de la 5 ne permettent que de compléter la 4 ! Imaginez par exemple que les images 1 2 et 3 représentent un personnage en train de courir sur la plage avec en fond la mer, et que la 4 soit un changement de plan, donc que la 4, 5, 6 etc... soit le même personnage mais vu de l'autre côté c'est-à-dire toujours sur la plage mais avec au fond les dunes. En sautant la 4, le player a raté le changement de fond. Il va donc déposer le morceau de l'image 5, censée être déposée sur le fond de dune, sur le fond de mer de l'image 3 ! Catastrophe ! Pour éviter ce problème, il faut de temps en temps déposer des images complètes dans l'animation. Ainsi le player pourra sauter sur une de ces images pour se re-synchroniser. Ces images complètes, ce sont les key-frames. Le WIM permet évidement de placer de telles images et un réglage vous permet d'indiquer leur fréquence.

AIDE EN LIGNE

C'est un des ajouts majeurs des nouveaux modules, tel que le QuickTime, la FotoFUN ! etc... l'aide est désormais proposée sous la forme d'un formulaire à plusieurs pages. La première page présente le sommaire de l'aide et en cliquant sur ses titres, vous sautez à d'autres pages du formulaire, afin d'approfondir les sujets, vous remettre en mémoire ce que sont les key frames etc.

LES PLAYERS

Actuellement le meilleur player de QuickTime que nous avons pu tester sur ATARI, est celui de Guillaume TELLO (qui a réalisé les routines de compression de ce WIM). Celui qui avait été précédemment réalisé par l'auteur de GemView était tellement lent que les animations QuickTime donnaient plutôt dans le genre Slide Show pas trop rapide...

Attention cependant, la version actuelle du player M_PLAYER possède quelques disfonctionnements. Certains sont liés aux changements de résolution : si vous lancez M_PLAYER en monochrome et que vous vous chargez un QuickTime 256 couleurs avec du son, M_PLAYER changera de résolution et jouera votre QuickTime, mais pas le son, ou du moins il jouera correctement les 2 premières secondes... Attention également aux dimensions : M_PLAYER ne détecte pas si l'animation sort de l'écran et jouer une animation en 640 * 480 sur une écran de 320 * 200 donne des résultats... surprenants !

68030 ONLY !

Tout comme le player ne fonctionne que sur machines équipées d'un 68 030 et possédant une résolution True Color, le WIM QuickTime ne tourne que sur des machines équipées au moins d'un 68 030, mais quelle que soit la résolution. Pour les possesseurs de ST, pas de panique : d'autres formats d'animation arrivent !

Pierre Louis LAMBALLAIS


ELLE
SU
ET
Et en plus, c'est même pas vrai, elle est sur le 3615 ST MAG !
Photo non contractuelle

communication

spécialiste : Hervé PIEDVACHE



le language html (6)

Théorie et pratique

Rien de tel qu'une subtile alternance de théorie et de pratique pour rentrer à fond dans un sujet. Ce mois-ci nous allons vous en proposer un mélange.

Après toutes les notions théoriques de ces précédents articles, nous allons faire un peu de pratique. Dans le 3e article, nous avons expliqué comment mettre on-line un serveur, cette fois-ci nous allons voir comment améliorer son ergonomie et son confort. Mais tout d'abord un peu de théorie pour nous mettre en appétit.

CHANGER LA TAILLE

Il est possible de fixer la taille de certains des objets constitutifs d'une page HTML. On le fait au moyen de WIDTH et HEIGHT, il s'agit de paramètres utilisés en complément d'autres balises. On peut modifier la taille d'une image, dans ce cas, les paramètres s'appliquent à la balise ‹IMG›. Voici un exemple, seul le ‹BODY› du code HTML est représenté, à charge pour vous d'ajouter les balises d'en-tête.

<BODY>
Une image <IMG SRC="image.gif"> peut être réduite <IMG SRC="image.gif" WIDTH=32 HEIGHT=32> pour occuper la place nécessaire.
</BODY>

Il est aussi possible de fixer la taille d'une cellule de tableau, dans ce cas ce sont les balises ‹TD› et ‹TH› qui reçoivent les paramètres.

<TABLE>
<TR>
<TD WIDTH=100>grande case 1</TD>
<TD>petite case 1</TD>
</TR>
<TR>
<TD WIDTH=100>grande case 2</TD>
<TD>petite case 2</TD>
</TR>
</TABLE>

Dans cet exemple, c'est la largeur de la première colonne du tableau qui a été fixée. Pour qu'une largeur s'applique à toute une colonne (ou une hauteur à toute une ligne), il est nécessaire de fixer la largeur de chaque case composant la colonne (ou, respectivement, de fixer la hauteur de chaque case composant la ligne). Si ceci n'est pas fait, le browser HTML prendra ses libertés en fixant de lui-même les dimensions des cases non fixées, ces dernières pouvant alors être plus larges que ce que vous souhaitez, l'ensemble de la colonne (ou de la ligne) sera alors plus large.

Deux autres balises supportent l'attribut WIDTH (mais pas HEIGHT), ce sont ‹TABLE› et ‹HR›. On peut ainsi choisir la hauteur d'une table ou d'un trait de séparation. La hauteur d'une table ne peut être fixée, car elle dépend de son contenu.

Les paramètres de WIDTH et HEIGHT peuvent être des valeurs numériques, qui représentent des pixels affichés, ou des pourcentages (seulement pour les images). Il est possible de n'agir que sur une seule des deux dimensions, de choisir des proportions différentes, et d'agrandir une image plutôt que de la rétrécir.

Le redimensionnement des images (aussi appelé zooming ou sizing), affecte son aspect à l'affichage. Cela entraîne inévitablement un effet d'aliasing puisqu'aucun browser ne se donne la peine d'effectuer un antialiasing. Conclusion: si vous souhaitez placer des vues réduites d'images dans votre serveur, calculez vous-même une version réduite de votre image, que vous antialiaserez. Il en résultera autre avantage (c'est le double effet!): votre page HTML sera plus rapide à charger.

ANTIALIASING

Un court aparté pour vous indiquer comment réduire et antialiaser des images sur Atari. L'antialiasing s'effectue en appliquant un filtre de flou sur l'image de taille initiale, on réduit sa taille ensuite. Le flou ne peut s'effectuer qu'en TRUE COLOR, si votre est image est une GIF (donc pas TRUE COLOR), convertissez-la en TRUE COLOR, après réduction, vous pourrez soit la sauver en JPEG, soit lui appliquer une réduction de la palette de couleurs avant de la sauver.

Les logiciels disponibles pour effectuer le flou et la réduction de taille sont: PHOTOLINE, VISION, APEX, DA'S PICTURE. Vous pouvez aussi recourir à GEMVIEW pour opérer la réduction de la palette de couleurs.

D'AUTRES LIENS

Un lien vers un serveur distant s'effectue par la commande ‹A HREF="http://www.serveur.fr/home.html"›, le début de l'URL désigne

clairement le protocole de transfert et le moyen d'affichage. Les principaux sont:

HTTP: (Hierarchical Text Transfer Protocol = Protocole de transfert de textes hiérarchique). Il s'agit du protocole du web, l'affichage étant réalisé au moyen d'un browser HTML.

NEWS: Destiné à la gestion des newsgroups, l'affichage est confié à visualiseur de news.

MAILTO: Expédition de messages, la gestion en est confiée à un gestionnaire de courrier.

GOPHER: Il s'agit d'un protocole d'accès hiérarchique à des informations, en quelque sorte l'ancêtre du web.

Il existe encore bien d'autres protocoles possibles, cependant seuls HTTP, NEWS et MAILTO sont utilisés dans la grande majorité des pages HTML. Nous avons déjà parlé du HTTP, il sert à envoyer le lecteur vers un autre serveur web. On peut au moyen de NEWS, permettre l'accès direct à un newsgroup précis, si le browser permet l'accès aux news. La syntaxe est la suivante: ‹A HREF="news://fr.comp.sys.atari"›, si on peut orienter le lecteur vers le groupe consacré aux news françaises Atari. Le protocole MAILTO permet, quand à lui, de proposer d'envoyer un courrier à quelqu'un en spécifiant l'adresse e-mail: ‹A HREF="mailto://jdupont@serveur.fr"›. C'est un moyen très simple de proposer à ceux qui liront vos pages de vous envoyer un message.

LA PRATIQUE!

Des pages HTML bien présentées sont le plus sur moyen que les visiteurs reviennent régulièrement chez vous. Bien entendu, il faut aussi que leur contenu soit intéressant et réactualisé régulièrement, mais cela ne tient qu'à vous!

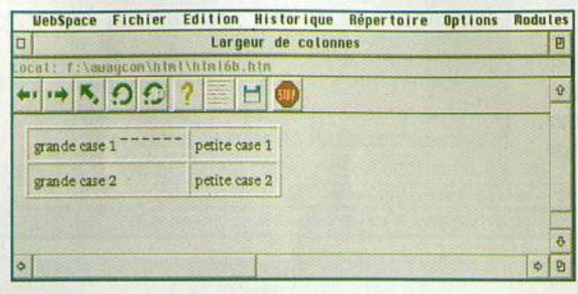
Tout d'abord, ne faites pas de pages trop longues (32 Ko de code HTML est déjà une quantité imposante). Cela allonge considérablement le temps de chargement, et donc la facilité d'accès aux informations. Une fois découpé en pages plus petites, votre serveur paraîtra plus riche et plus varié. Ne tombez cependant pas dans l'excès inverse, une surabondance de petites pages finit rapidement par faire fouillis et entraîne implicitement une augmentation du temps de chargement moyen.

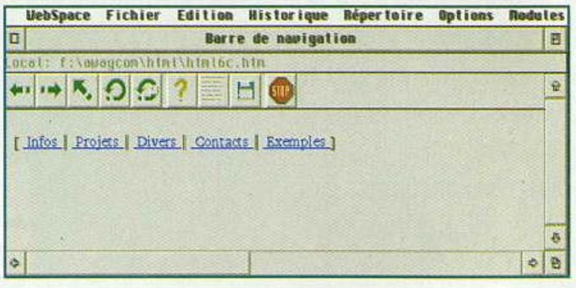
HOME PAGE

Il s'agit de la page d'accueil de votre serveur, le sommaire en quelque sorte. Pour reprendre la parallèle avec un magazine, vous pouvez placer une couverture avant le sommaire. Dans ce cas la home page est juste décorative et ne permet que l'accès à une seconde page constituant la véritable home page (attention au gaspillage de bande passante que cela entraîne). Cette première page d'accueil peut se révéler obligatoire dans de cas où votre serveur contient des informations (textes ou images) réservées à certains publics (adultes, par exemple). Si seuls certains éléments du sommaire sont soumis à des restrictions d'accès, vous pourrez placer cette page de mise en garde après le sommaire, seulement dans les rubriques concernées.

Pour être agréable, une home page doit être aussi visuelle que possible. Pour être pratique, elle doit pouvoir s'afficher en entier sur l'écran, afin que le lecteur puisse s'orienter sans avoir à faire scroller l'écran. A ce sujet, la majorité des serveurs considère que l'affichage s'effectue sur un écran de 800 par 600 points, c'est en effet un bon compromis.

Le sommaire pourra avantageusement être présenté sous la forme d'une table dont on aura supprimé les contours. Chaque case peut alors contenir un lien vers un centre d'intérêt ou un sujet traité dans votre serveur. Les textes de présentation et les liens gagneront à être accompagnés d'une image explicative, de taille réduite, qui pourra être utilisée comme lien. Il est aussi possible d'utiliser une image cliquable en tant que sommaire, nous en avons déjà parlé dans le 4e article.





LA BARRE DE NAVIGATION

Nous ne sommes pas sur un bateau (bien que la création d'un serveur compliqué soit une vraie galère) mais il bel et bien possible de naviguer à l'aide d'une barre. Il s'agit d'un sommaire simplifié, il est présenté sur une seule ligne (d'ou le terme de barre), et peut être sous forme texte ou graphique. Cette barre peut être placée en haut ou en bas de vos pages HTML. Une barre de navigation n'a d'intérêt que si elle est présente dans l'ensemble de vos pages. La barre sert à voyager dans le serveur presque aussi simplement qu'en feuilletant un magazine. En voici un exemple en mode texte.

```
<BODY>
[
<A HREF="infos.htm"> Infos </A>
|
<A HREF="projets.htm"> Projets </A>
|
<A HREF="divers.htm"> Divers </A>
|
<A HREF="contact.htm"> Contacts </A>
|
<A HREF="exemples.htm"> Exemples </A>
]
</BODY>
```

OPTIMISATION

L'optimisation vise à augmenter le confort du visiteur en réduisant au minimum le temps de chargement des pages. Pour cela, la règle de base consiste à ne pas mettre trop d'images et à limiter leur taille. Il est facile de limiter la taille d'une image JPEG simplement en augmentant son taux de compression, bien entendu, en deçà d'un certain seuil la dégradation de l'image devient visible, à vous de procéder à des essais. Ce que l'on sait moins, c'est que la réduction du nombre de couleurs d'une image GIF peut être très payante. Si vous créez un titre, par exemple, l'image GIF sera probablement sauvée en 256 couleurs. Si vous la reprenez avec GEMVIEW et que vous la sauvez à nouveau, elle peut se limiter à 16 couleurs, voire moins, cela peut représenter un gain de 20 à 40%.

La plupart des browsers HTML affichent les pages au fur et à mesure qu'elles arrivent. Il peut être payant de ne pas trop charger en images le début de la page, ainsi, l'affichage débute plus vite. Veillez aussi à utiliser de petites images en tant que texture de fond. Enfin, ne placez pas de grosses images à l'intérieur d'une table: Tous les browsers HTML attendent d'avoir récupéré l'ensemble des images présentes dans la table avant de pouvoir l'afficher.

Enfin n'hésitez pas à réutiliser les mêmes images à divers endroits de votre serveur, en particulier les textures de fond. En effet, la première fois, l'image est chargée sur l'internet et est stockée dans le cache, les fois suivantes, l'image sera prise directement dans le cache, d'où un gain de vitesse et de bande passante non négligeable.

A SUIVRE

Le language HTML n'a maintenant plus de secrets pour vous. Nous aborderons dorénavant les spécificités du HTML 3.2 et des extensions Netscape 2. Au menu du mois prochain, les images cliquables et les frames.

Pascal BARLIER



connexion PPP à Internet

Comme vous le savez, il est possible depuis quelques mois de connecter votre Atari à Internet en utilisant le protocole SLIP (et même CSLIP depuis peu). Il suffit pour cela d'utiliser le logiciel STiK. Malheureusement, ces protocoles ne sont pas les plus utilisés, et peu de prestataires Internet les proposent encore en France. De plus, on ne peut pas les utiliser sur les numéros d'appel nationaux de France Telecom, ce qui pénalise les utilisateurs qui habitent loin de leur prestataire. La solution, c'est évidemment d'utiliser le protocole PPP. En attendant la sortie d'une nouvelle version de STiK, je vous propose d'installer un ensemble de logiciels qui permettent de s'en sortir. Vous aurez notamment à utiliser MiNT. Ne partez pas ! Il n'est pas nécessaire d'installer une partition Minix dédiée, ni d'utiliser MultiTOS (le TOS de votre Atari suffit)...

Avec 2 Mo de mémoire, vous pourrez tout juste vous connecter sans fontes vectorielles, avec une résolution assez faible (résolution ST, voire 640 * 480 * 16). Avec 4 Mo ou plus, vous pourrez utiliser SpeedoGdos ou NVDI, et vous connecter en 640 480 256 avec un cache de disque dur pour accélérer un peu les accès disques. En ce qui concerne l'espace disque, il faut prévoir 350 ko sur la partition de boot, 1.3 Mo pour le dossier MiNTNet (voir plus bas), 900 ko pour Cab, et quelques Mo si possible pour le cache de Cab.

Pour des raisons de place, il n'est pas possible de mettre le kit complet sur la disquette du journal. Vous y trouverez donc seulement les explications complètes sur la marche à suivre. (Au passage : j'ai diffusé ce kit en shareware. Mais en tant que lecteur de ST Mag, vous n'avez pas à le payer : cadeau !) Pour le reste, deux solutions s'offrent à vous :

– Vous avez accès à Internet et avez la possibilité de faire du FTP. Connectez-vous à ftp.cnam.fr. Dans le dossier pub/Atari/Mint, vous trouverez un fichier PPPKITxx.ZIP (où xx désigne le numéro de version.ex 11=1.1). Votre mission, si vous l'acceptez, consistera à le récupérer. Comme d'habitude, si vous ... Enfin, vous connaissez la suite :-) En plus du kit, vous devez vous procurer HS Modem 7 et Cab 1.41.

– Vous avez accès au BBS Brazil (44670844). Le kit doit être dans New Files.

Pour l'instant, j'ai réussi à me connecter à Compuserve et Imaginet. Et je poursuis mes essais pour WorldNet. Aujourd'hui, nous allons voir comment se connecter à ces deux premiers prestataires.



Le WEB en 12 leçons

1) Comme d'habitude, une fois que vous aurez pris un abonnement, demandez à votre prestataire votre login, votre password, et son numéro d'appel.

2) Commencez par installer HS Modem dans votre dossier AUTO, afin d'avoir un port série correct. Copiez dans votre dossier AUTO DRVIN.PRG, puis le driver correspondant à votre machine. Si c'est un Falcon : SCC.PRG. Si c'est un TT, MFP_TT.PRG. Sinon, ce sera sûrement MFP.PRG (reportez-vous à la doc de HS Modem pour plus de précision, et ne faites pas la grimace même si c'est en anglais :-). Vous devez ensuite configurer ces deux petits programmes. Pour cela, glissez successivement DRVIN et votre driver (ceux du dossier AUTO) sur SETTER.TTP (fournis avec HSMODEM). Voici les paramètres que j'ai donnés au driver SCC.PRG pour mon Falcon :

M2TT : U
M1EMU : U
LANBIT : N
LANEXT : N
LAN_S2 : U
DTRM2 : Y
DTRS2 : N
M2DRI : N
S2DRI : N
RBLM2 : 2048
TBLM2 : 256
RBLS2 : 256
TBLS2 : 256

Et pour DRVIN.PRG :

FASTINT : Y
EXOPEN : N

Note : j'ai mis 2 048 octets pour le buffer de réception du port modem2. Ainsi, mon modem peut continuer à recevoir des données pendant un peu plus d'une seconde, même pendant que l'Atari enregistre des données sur disque : on gagne un petit peu en vitesse de transfert. Adaptez donc la taille de ce buffer à votre configuration.

3) Vérifiez que vous n'avez pas de fichier MINT.CNF, de dossier MINT ou MULTITOS à la racine de votre partition de boot. Si ce n'est pas le cas, mettez-les hors d'état de nuire en les déplaçant ou en les renommant.

4) Décompactez le fichier BOOT.TOS à la racine de votre partition de BOOT, puis lancez-le. C'est une archive auto-extractable. Vérifiez que MINTNP.PRG sera bien le dernier programme lancé du dossier AUTO. Voici

l'ordre dans lequel les programmes doivent être exécutés au boot : NVDI/Speedo –› DRVIN –› SCC/MFP –› MINTNP

Si vous ne savez pas comment modifier cet ordre, reportez-vous à l'encadré.

5) Choisissez une partition avec un peu de place (1.5 Mo). Cela peut être la partition de BOOT. Décompactez sur cette partition le dossier MINTNET de l'archive.

6) Choisissez une partition avec beaucoup de place. Créez-y un dossier WWWCACHE.

7) Installez et chargez CAB. Dans le menu 'Options', 'Chemins', indiquez comme chemin de cache le dossier WWWCACHE que vous avez créé. Sauvez les options de Cab. Décompactez le fichier CAB.OVL du kit dans le dossier CAB\MODULES\.

8) A l'aide d'un éditeur de texte (Everest ou autre), modifiez le fichier \MINT\MINT.CNF. La commande sln (équivalent de ln –s sur UNIX) crée un lien symbolique entre un chemin réel et un chemin virtuel. Par exemple, quand vous, ou un programme, demanderez à accéder à U:\BIN, MiNT vous donnera le contenu de D:\MINTNET\BIN. A chaque ligne finissant par '‹–ici', indiquez le chemin correspondant à votre installation. Désormais, vous pourrez (et devrez !) accéder directement à votre 'partition' MiNT par le système unifié U:\ (lorsque MiNT sera actif bien sûr).

9) Dans le dossier \MINTNET\ETC\, j'ai mis plusieurs dossiers contenant les scripts à Imaginet et Compuserve, par Transpac ou non. Remplacez donc les fichiers CHATFILE, CONNECT, et RESOLV.CON du dossier \MINTNET\ETC par ceux contenus dans le dossier de votre prestataire.

10) Modifiez le fichier \MINTNET\ETC\CONNECT. Comme j'utilise un Falcon, j'utilise le port /dev/modem2. Sur TT, ça dépend du port que vous utilisez. Sur les autres modèles, ce sera /dev/modem1. Avec certains prestataires, il faut mettre les options –bsdcomp et –predlcomp, sinon on a un petit message d'erreur sans importance.

11) Modifiez le fichier \MINTNET\ETC\CHATFILE. Remplacez les 'login' et 'password' par les vôtres. Si vous ne passez pas par Transpac, remplacez le numéro de téléphone que j'ai mis par celui de votre prestataire (le numéro est indiqué dans cette ligne : OK atd47893940).

Pour voir l'ordre d'exécution au boot des programmes du dossier AUTO, vous pouvez, si votre TOS le permet, demander l'option 'Pas de Tri' dans le menu "Visualisation". Si vous utilisez Xboot ou un autre utilitaire, vous pouvez visualiser cet ordre facilement. Sinon, il faut procéder comme ceci : Copiez l'ensemble de vos programmes dans un dossier temporaire, par exemple TEMP. Effacez votre dossier AUTO. Créez-en un nouveau. Recopiez y un-à-un vos programmes dans le bon ordre, puis effacez le dossier TEMP.

12) Rebootez. Ouvrez une fenêtre sur U:\BIN\. Installez l'application SH.TTP en lui donnant le type de document 'SCR'. Faites afficher à cette fenêtre le contenu de U:\CAB\. Ouvrez une nouvelle fenêtre sur U:\ETC\SCR\. A l'aide de l'utilitaire MODEM.CPX (ou équivalent), réglez votre port série suivant votre prestataire. Pour Imaginet, c'est 110 bps (ne vous inquiétez pas, HS Modem remplace 110 par 38400 ! Normalement, il remplace 134 par 57600 mais ca ne marche pas chez moi. Si le coeur vous en dit ...), 8 bits, pas de parité, 1 bit de stop, RTS/CTS. Pour Compuserve, c'est 110 bps, 7 bits, parité paire, 1 bit de stop, RTS/CTS. Sauvez le bureau.

Surfez maintenant !

Lancez le script de connexion CONNECT.SCR en double-cliquant dessu (pour information, ceci lance SH.TTP, ouvre CONNECT.SCR, lance PPPD.TTP, ouvre CONNECT, lance CHAT.TTP et ouvre CHATFILE, ouf !). Des informations vont s'afficher à l'écran pour vous tenir au courant de l'évolution de la connexion. Après quelques instants, les leds de votre modem vont s'arrêter de clignoter. Le dernier message que vous recevrez doit être 'local IP address' : vous êtes connecté !

Vous pouvez maintenant lancer CAB. Bonne route !

Attention : attendez bien d'être connecté pour lancer CAB. Sinon, son OVL ne sera pas actif, et vous n'aurez pas accès à Internet !

Pour vous déconnecter, lancez DECNNCT.SCR. Ceci interrompt la connexion PPP, et fait raccrocher le modem. Je vous conseille de toujours finir comme ceci, afin que votre prestataire sache bien que vous n'êtes plus là.

Avant d'éteindre votre Atari, lancez le script EXIT.SCR. C'est plus propre.

Voilà. Le mois prochain, je vous proposerai sans doute d'écrire un script de connexion pour d'autres prestataires, ainsi que d'analyser les différentes raisons pour lesquelles la connexion peut ne pas réussir. D'ici là, vous pouvez m'écrire par E-mail : p-abel@imaginet.fr. Vous allez voir, une fois qu'on a goûté au WEB, on peut difficilement s'en passer !

Phillipe ABEL



se connecter à Internet (V)

Oasis une source de fraîcheur sur Internet...

Oasis n'est pas à proprement parler un produit jeune, pourtant la dernière version mise sur le marché commence seulement à vraiment devenir stable. Voilà pourquoi nous avons mis autant de temps à vous parler de ce produit. Pourquoi Oasis ? Ne me demandez pas si les auteurs anglais sont fans du groupe musical de même origine... mais au moins une chose est sûre : Oasis se veut le nouveau package complet de connexion à Internet pour Atari. Alors présentation du produit et de ses compagnons...

Présentation

Oasis ne saurait vivre seul, c'est un package qui comprend également des outils de connexion au Net au travers du programme Ice. Oasis permet en fait de compulser et de paramétrer l'environnement de connexion à Internet et en particulier Ice. C'est au travers d'Oasis que vous allez écrire vos courriers, faire vos mailings, gérer en conséquence votre annuaire, mais aussi donner tous les paramètres qui permettront une bonne liaison avec Internet.

Ice : le point fort

Tout ce qui va différencier le package Oasis, de celui de STiK réside dans Ice. En effet Ice permet enfin une liaison utilisant le protocole PPP, en plus du protocole SLIP. De plus Ice propose l'accès, lors d'un appel vers le Net, à tous les principaux protocoles de connexion dans un seul et même programme. Vous voulez récupérer votre Email, les News, établir une connexion sur un site FTP, ou encore vous connecter sur une machine en direct via Telnet, tout cela est possible depuis Ice. Bien sûr certains regretteront la souplesse du système modulaire de STiK, mais c'est tout à l'honneur des auteurs de permettre d'un seul coup d'un seul d'avoir accès à toute la puissance du Net.

Oasis en action

Tout d'abord on notera que le logiciel propose une utilisation multi user. Ceci permet aussi bien de fonctionner avec des accès au Net complètement différenciés, mais aussi d'utiliser le protocole POP3 qui est en fait un équivalent des avantages de l'UUCP (cf : article STMAG n°110), et donc de pouvoir profiter d'un seul et même domaine pour plusieurs utilisateurs. Ainsi il devient possible également à chacun des utilisateurs de choisir les News de leur choix sans gêner les autres, d'avoir son annuaire personnel etc.

Oasis se divise pour le moment en quatre parties distinctes : l'Email, les News, le Spider (la toile d'araignée, le Web quoi !), et les configurations.

L'Email / Les News

Simple comme tout, vous gérez votre annuaire personnel, assez bien conçu pour le souligner. Vous classez les personnes par catégories, par ordre alphabétique, bref des pages jaunes fort pratiques. Lors de l'écriture d'un message, automatiquement vous êtes basculé dans l'éditeur de texte d'Oasis. Là on ne peut pas dire que ce soit véritablement une grande réussite, le produit est assez lent aux réactions des frappes de touche et les fonctions sont très, très rudimentaires. Nous n'avons pas vu hélas d'options pour utiliser son éditeur de texte favori, c'est bien dommage. Tant que vos Emails ne sont pas transmis, il vous est possible de les éditer à nouveau pour appliquer certaines corrections. Bien sûr si lors de votre précédente connexion vous avez reçu des messages, ceux-ci sont indiqués et classés. Il est possible de régler un effacement régulier en fonction de la date de réception, ou bien de les archiver ou de les effacer.

En ce qui concerne les News pas de grosses différences si ce n'est que vous dépendez naturellement d'une liste de conférences auxquelles vous vous êtes abonné. Il vous est possible de classer les messages par thèmes, par dates, par auteurs pour une meilleure lecture des arrivées.

Enfin valable dans les deux cas, il est possible d'envoyer des données binaire dans vos messages. Pour cela il est nécessaire de coder les fichiers, par un système que l'on appelle l'UUencodage. Oasis propose donc de façon très complète de UUencoder vos fichiers d'un seul ou en plusieurs blocs selon la taille de ce dernier et surtout pour faciliter les transactions de messages sans gêner certains accès limités en taille de données. Oasis saura bien évidemment décoder des fichiers qui vous auront été transmis par ce système.

Le Web

Pour l'instant c'est le vrai manque du pakkage, puisque Oasis prévoit cette option mais ne fait hélas que cela. Vous avez accès à l'édition d'un annuaire de site Web, mais rien ne vous permet réellement de vous connecter. Seule la version bêta 2.06 en notre possession nous permettait de compulser le Web Online mais uniquement en texte brut, donc c'est en cours de développement rassurez-vous, mais pour l'instant pas encore mis

dans la distribution publique du produit.

Les configurations

Habituellement, on dit "La configuration", mais dans le cas présent "Les configurations" convient beaucoup mieux. En effet, Oasis est un monstre de paramétrages. Pas moins d'une quinzaine de choix possible, entre les automatisations d'Oasis, les paramètres globaux de FTP distants et locaux, les données de connexion, les identifications, les paramètres TCP/IP, les paramètres de Mail et de News bref ... c'est pas simple du tout et donner une configuration idéale pour tous les providers Français relève du défit.



Les points importants de la configuration résident principalement dans trois actes : votre identification sur le Net et au travers de votre provider, la configuration TCP/IP, aussi bien le type de protocole, que la gestion des erreurs, l'identification DNS (etc.) et enfin le script de connexion qui sous son apparence simple, donne pas mal de difficultés, en particulier pour les adresses IP non fixes, que les anglais n'utilisent que très peu et que nous autres français, on nous colle à toutes les sauces. D'ailleurs il semble que dans la version 2.05 distribuée à l'heure actuelle, un vilain bug se cachait durant cette fameuse récupération d'adresse.

Lors de la création des users et des paramétrages de Ice, il faut surtout veiller à ne pas commettre la moindre erreur, car souvent des données identiques sont demandés et peuvent s'interposer. Dans la version testée, nous avons rencontré des problèmes pour la configuration POP3, mais qui selon les auteurs ont été corrigées depuis.

Les faiblesses

Oasis n'est donc toujours pas un outil idéal comme vous avez pu le constater, mais il a le mérite d'exister, et surtout, maintenant, d'être beaucoup plus stable qu'il ne l'a été. Pourtant il reste, à notre avis, bien des points obscurs en particulier dans la gestion des fenêtres qui sont plus ou moins déplaçables, ce qui est souvent gênant. Ou encore, toujours pour les fenêtres, des incohérences de tailles qui font que parfois on puisse se retrouver avec une fenêtre plus petite que la taille minimum autorisée, ce qui la rend complètement inexploitable.

On regrettera, bien sûr, la lourdeur des configurations, les problèmes de paramétrages entraînés lors d'un changement d'utilisateur en cours d'utilisation, si je puis dire etc.

Mais, sachez que régulièrement les Béta-testeurs officiels annoncent sur Internet, la liste des bugs corrigés et les améliorations effectuées. Ce qui nous démontre que le produit ne cesse de s'améliorer, et j'espère que lors de la lecture de cette article vous aurez déjà à votre disposition une nouvelle version.

Conclusion

Patientez encore un peu pour vous plonger corps et âme dans le package Oasis/Ice, mais gageons que la prochaine mise à jour officielle sera complètement à la hauteur (version actuelle 2.05). De toute façon nous ne manquerons pas de vous le faire savoir. Le mois prochain, nous passerons en revue les systèmes de passerelles qui existent entre Internet et les autres réseaux de communication. N'hésitez pas à faire parvenir vos remarques et autres suggestions à la rédaction d'STMAG, ou sur le Net directement à mon adresse : herve@parx.frmug.fr.net.

Hervé PIEDVACHE

PROGRAMMATION

spécialiste : Marc ABRAMSON



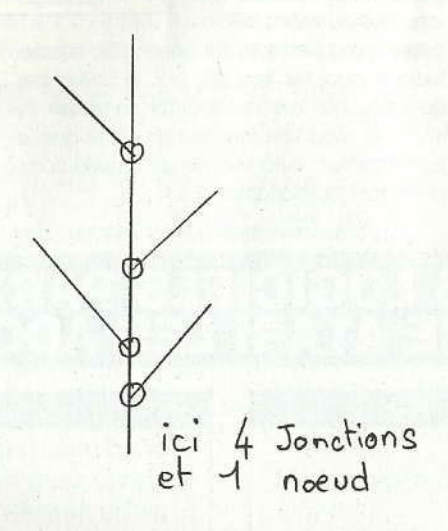
les fractales (3)

GENERATION D'UN VEGETAL FRACTAL

Voici un article qui propose de générer en GFA un végétal fractal (aisément transposable en C)

Nous vous proposons ici de générer vous-même des végétaux avec le même principe que dans l'article précédent grâce à des méthodes d'empilement de noeud et de dépilement. Bon nombre de recherches portent sur ce style de principe, néanmoins, ici il n'y aucune préoccupation de se rapprocher de la réalité, car cela demanderait des algorithmes nettement plus complexes. Néanmoins, on peut déjà savourer ici quelques belles plantes virtuelles, qui se veulent ressemblantes à celles de nos campagnes (enfin presque, car pour le palmier, c'est plutôt raté !).

Ce n'est pas une simulation de croissance mais juste une génération de végétaux, ici l'âge n'influence en rien la génération (ce genre d'application, je le répète encore, dépasserait le



cadre de cet article), on aurait pu aussi ajouter des fleurs ou des fruits, ou même transformer en 3D avec mapping, peut être si le thème vous intéresse, dans les prochains numéros (écrivez nous pour nous le faire savoir..)

Bonne chance, et montrez-nous ce que vous savez faire en envoyant vos paramètres à la rédaction... C'est à vous...

Explication

Le programme suivant permet d'afficher une ligne et de stocker ses éventuels noeuds dans une pile, puis de dépiler un noeud, afficher une branche, et empiler ses éventuels noeuds, et ce jusqu'à un niveau d'itération désiré. Le programme se charge en fait d'après des paramètres de construire les lignes puis de stocker les noeuds. Les branches sont affichées grâce à l'instruction line en GFA (toujours transposable en C), l'épaisseur a été réalisée grâce à une boucle for-next pas très conventionnelle mais qui permet d'avoir l'effet réalisé sans pour autant avoir un

nom	Angle_noeud	angle_noeud_ecart	nb_jonction	nb_jonction_ecart	nb_noeud	taille	deformation	deformation_ecart	deformation jonction
itération Base	45	0	5	0	1	30	5	0	0 3
Base remontante	45	0	5	0	1	30	0	10	0 3
Base torturée	45	0	5	0	1	30	0	10	0 3
Base angle aléatoire	45	45	5	0	1	30	0	0	0 3
Algue	0	40	5	2	4	25	0	5	0 2
Arbuste	0	60	8	2	1	30	0	4	1000 3
Palmier	40	20	5	2	1	50	3	0	0 3

dédoublement au niveau de la construction de la ligne. La ligne pouvait être fabriquée avec defline, mais là encore les amateurs comme moi du C n'aurait pas pu convertir facilement les instructions graphiques. Chaque variable est un mot mais on aurait pu choisir aussi des variables en virgule flottante, pour être plus précis, au niveau des paramètres.

Tableau de quelques valeurs intéressantes

Description des variables (voir les schémas situés quelque-part dans ces pages...)

La variable angle noeud correspond à l'angle fixe entre les branches mères et les branches filles ainsi si vous fixez cette valeur à 45°, les branches seront toutes à 45° par rapport à leur origine. Pour obtenir un peu de hasard il suffit de mettre la valeur angle_noeud_écart à un certain degré. Ainsi si l'on met angle_noeud à 45 et angle noeud écart à 10° cela voudra dire que les branches ont un angle de 45 ° par rapport à l'origine avec + ou – 10 ° de hasard

La variable nombre de jonctions permet de fixer le nombre de jonctions sur une branche, ainsi si vous voulez 4 jonctions sur le tronc principal il suffit de fixer la valeur que vous désirez dans cette variable, sachant que jonction_écart permet de fixer le taux d'erreur (+ ou – jonction écart)

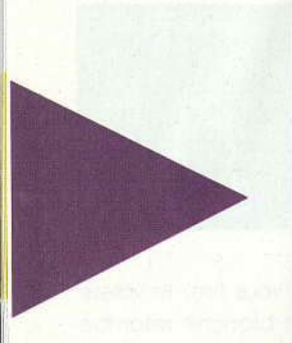
La variable nb_noeuds permet de fixer le nombre de noeuds par jonction, ainsi si vous avez 4 jonctions et 2 noeuds par jonction, cela fait un total de 4 * 2=8 noeuds par branche principale

La variable taille s'exprime en pourcentage et exprime la taille de la nouvelle branche de la fille, si vous spécifiez 100%, la branche fille aura la même taille que sa branche d'origine, si vous spécifiez 50% la branche sera 2 fois plus petite que sa branche origine, la meilleure valeur est 30 % si l'on veut se fier à la nature

La variable déformation permet si vous le souhaitez de fixer un degré de retombée des feuilles, si vous fixez cette variable à O, les branches seront bien raides, si vous fixez la valeur à 2 les feuilles et la branche retombe vers le sol, si vous fixez cette valeur à 3O, les branches commencent à vriller, très impressionnant...

La variable déformation_écart permet de fixer une déformation par angle, et permet dans des valeurs différentes de O de torturer des arbres (comme un olivier) une valeur de 5 correspond en fait à + ou – 5 degrés sur chaque angle de chaque branche.

Florent GONDOUIN



SHAREWARES

spécialiste : Jean Jacques ARDOINO



free, free, set them free !

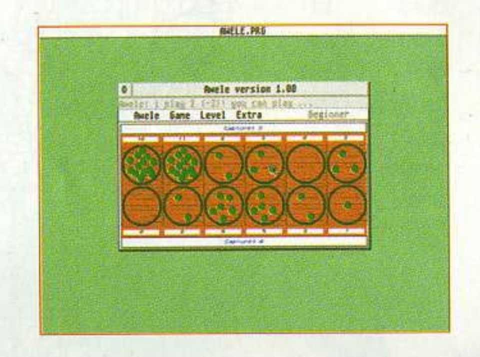
Un grand boom ce mois-ci. Il n'y a pas de centaines de nouveaux sharewares qui pleuvent sur les serveurs, mais il en circule beaucoup plus que d'habitude. C'est très net. Et on pourrait même dire que c'est le mois du freeware. Je n'en ai jamais tant vu en même temps... Jamais ? Si, mais ça nous ramène quelques années en arrière... Ce qui est intéressant, c'est de voir cette arrivée massive de nouveaux programmes, surtout si cela se poursuit. Il faudra attendre quelque temps pour déterminer s'il ne s'agit que d'un soubresaut ou si, au contraire, une certaine activité redémarre.

En tout cas, on commence à avancer l'idée que, même si l'hégémonie du PC a encore de beaux jours devant elle, Microsintel pourrait sous peu accuser une nette perte de vitesse du fait que ses outils sont excellents pour le secrétariat mais peu appropriés aux exigences du multimédia et de la communication. Sûr que la pomme s'en portera mieux mais, si l'univers Atari en profite pour se développer un peu, je suis sûr que personne ne s'en plaindra.

Les mises à jour

Dans ce mois plein de nouveautés, il reste tout de même un peu de place pour les mises à jour. Deux jeux d'abord : BombSquad, présenté il y a quelque temps, propose enfin une version 1.0. Dès le deuxième niveau, ça trace dans tous les sens ! TankBlaster nous revient avec une version 1.5 sonore et apportant de multiples corrections à des problèmes de commandes.

Du côté du bureau et du système ça se bouscule ! Une mise à jour 1.09 de Thing, un bon bureau alternatif, une nouvelle version 1.03 de COPS, le gestionnaire de CPX en fenêtre GEM, une nouvelle version 1.4 du patch pour MagiC pour ne pas scanner le disque IDE sur les Falcons qui en sont dépourvus... Et nous avons une version 2.0 de Freedom, complètement transfiguré :



au-delà de ses fonctions de sélecteur de fichier, il reconnaît aussi les CPX et les affiche de telle sorte qu'on a envie d'effectuer un double clic pour en ouvrir un. On le fait ? OK, on le fait, et... le CPX s'ouvre !



Qui disait, il y a peu de temps, que le développement de MultiTos était à l'abandon ? En tout cas Mint poursuit sa route sous le nom de FreeMint, et circule actuellement une version 1.14 bêta.

La communication bouge beaucoup, puisque, à côté d'une nouvelle version 3.14 de Swiftel Photo (ouh là là, tu vas vite, Xavier, je récupère presque deux nouvelles versions par semaine), nous avons un nouveau Coma (3.50), un nouveau Cab (1.41a) avec son OVL, une version 1.21 de Finger, un IRC 0.61 et une mise à jour 1.11 de leur général en chef, j'ai nommé Stik. Costa propose une version 1.5 et GSZRZ (gestionnaire de Zmodem) en est à la version 5.8.

Decocalc, la calculette pratique pour Falcon, permet, avec la version 1.03, de se lancer dans toutes les résolutions. D'ailleurs, on dit "pour Falcon" mais elle devrait supporter le TT puisqu'elle se lance sans problème sous MagiCMac.

M Player, l'excellent programme pour les animations QuickTime et AVI, en est à la version 2.10. Enfin BIG nous revient, sans son auteur. Le développement de BIG est dorénavant repris par Joël Houplon.

The Ultimate Arena démo Falcon 1.0

Shareware de T.R. Buz (Steam), 150 F
BP 100
68220 Hegenheim

Voici le retour de The Ultimate Arena, mais cette fois en version 100% Falcon. C'est joli, il n'y a pas à dire, et de réalisation particulièrement soignée, dans tous les domaines. On en vient presque à regretter les limites de résolution d'un Falcon de base (on perd nettement en définition ce qu'on gagne en couleurs...) A ce propos, les notes accompagnant le jeu étant succinctes, je ne sais pas si le jeu final supporte des résolutions supérieures au True Color de base. La démo, en tout cas, tourne avec des images en 320x240 sur 256 cou-

leurs.

C'est LE jeu de baston par excellence. Tout est réussi dans ce jeu : graphismes, sons, mouvements, tout est au top. Je trouve le jeu un peu difficile en mode normal, mais je ne suis pas un pro du joystick, et il y a un mode "novice" pour s'entraîner.

Dans cette démo, on n'a droit qu'à trois manches sans choix d'adversaires. La version finale, quant à elle, propose neuf adversaires, sept décors, diverses ambiances musicales, un mode à deux joueurs et occupera 7 Mo sur votre disque dur ! La version de démo, elle, occupe déjà 1,6 Mo. Il faut dire que toute cette fluidité et ce naturel dans les mouvements et les coups sont obtenus à partir de nombreux sprites en qualité photo numérisée (enfin, relativement... on est en 256 couleurs, mais c'est déjà impressionnant).

Vous avez là un shareware qui peut sembler un peu cher, mais il est le résultat d'un gros travail, et d'un travail réussi. Alors...

Awele 1.0

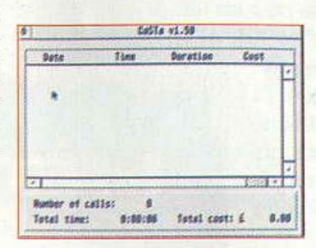
Freeware de J-Paul Berroir & Dominique Bereziat jean-paul.berroir@inria.fr dominique.bereziat@inria.fr

A lire la doc sur ST-Guide, on aurait envie de chercher l'adresse des auteurs outre-Manche, voire outre-Atlantique... Eh non... Awele a été réalisé par chez nous, et c'est plutôt bon. Les graphismes pourraient être améliorés et un peu de son ne ferait pas de mal, mais le principe du jeu est là, et les algorithmes pour le jeu de l'ordinateur sont bons.

L'Awele est un jeu africain présentant un plateau composé de deux rangées de cases creuses et, au départ, chacune de ces "cases" contient quatre pierres (ou haricots). Chaque joueur, tour à tour, prend les pierres dans une case et les répartit une à une dans les cases qui suivent. Dans cette règle (car ce jeu est très répandu en Afrique et on trouve des tas de règles différentes), il faut s'arranger pour que la dernière pierre soit placée dans une case adverse ne contenant que deux ou trois pierres (la pierre jouée incluse). Le joueur alors ramasse l'ensemble des pierres. Si les cases précédentes répondent aux mêmes conditions, le joueur ramasse également.

Inutile donc de vous préciser le but du jeu, je pense que vous l'aurez compris. C'est costaud, je vous avertis. Mais c'est un bon casse-tête et le programme répond bien, et déjà au niveau débutant. Comme il y a encore cinq niveaux au-dessus, je vous laisse imaginer l'avenir de ce jeu s'il vous intéresse.

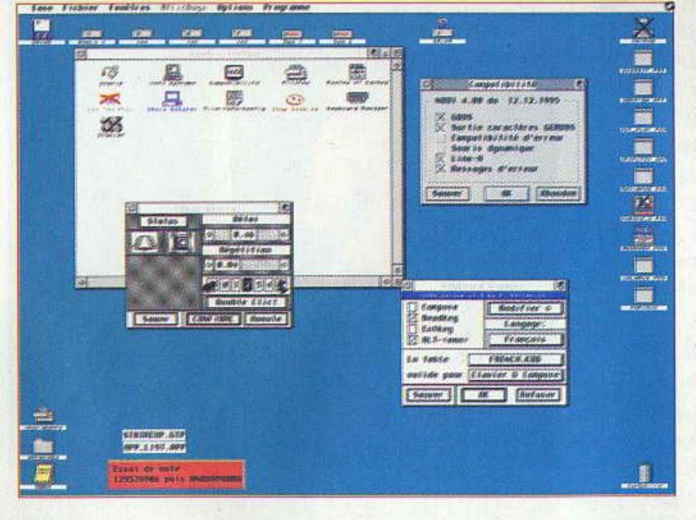
Pour ma part, je suis preneur, mais j'espère voir vite venir des mises à jour avec des graphismes plus développés, des sons (quand on ramasse puis pose les pierres dans le jeu original, le son est caractéristique...). Enfin, un freeware bien conçu, ça ne se refuse pas... Et vous avez là un jeu qui tourne sur toutes machines, à condition de pouvoir afficher en 640x400 minimum.



Diffy/Patchy 2.0

Fairware de Holger Weets
Tangastra e 45
26121 OLDENBURG
Allemagne
holger_weets@ol.maus.de

C'est tout simple et ça tient en deux exécutables TTP. Le principe est d'effectuer des mises à jour de programmes sans devoir, chaque fois, récupérer de grosses archives contenant des fichiers qu'on a déjà. Avec le premier TTP, Diffy, l'auteur du programme va automatiquement comparer la nouvelle version d'un fichier avec l'ancienne et créer un fichier de patch à partir des différences. L'utilisateur pourra ensuite utiliser le même Diffy (avec d'autres paramètres) ou, mieux encore, Patchy pour mettre à jour son ancienne version.



C'est pratique et c'est une méthode de mise à jour qui devrait être systématisée. On pourrait même envisager que Diffy sauve le patch en exécutable (comme ça se pratique souvent ailleurs). Il n'y aurait qu'à lancer le patch qui ouvrirait un sélecteur de fichiers. Il suffirait d'indiquer le programme à mettre à jour et le tour serait joué en un rien de temps.

En attendant, restons dans le manuel sans oublier que ces petits utilitaires peuvent rendre d'énormes services. De toute façon, il faut les garder dans un coin de son disque dur : apparemment, les auteurs de sharewares les utilisent de plus en plus et il serait dommage que vous ne puissiez disposer de la toute dernière version de votre shareware ou freeware favori simplement parce que vous n'avez pas pris la peine de vous procurer l'utilitaire utilisé pour le patch...

Power Up

Démo comm de Marek Cichon, 70 F
cichon@rtime.felk.cvut.cz

Vraoum ! Voilà un jeu qui vous transporte dans une course de mini-voitures (un peu comme Radical Race). Ici il faut se qualifier dans des parcours de plus en plus difficiles (contre l'ordinateur seulement ou avec l'ajout d'un deuxième joueur). Il faudra manier votre voiture au joystick sans perdre trop de vitesse, surtout à l'approche des côtes... En effet, ce sont des moments où les voitures se télescopent et c'est un joyeux fouillis. Et impossible alors de passer la côte sans faire une marche arrière pour reprendre de l'élan !

Les graphismes en 16 couleurs passent assez bien, le jeu est assez prenant, les contrôles de jeu vous permettent un changement de vitesses manuel et il y a une tonne d'options pour configurer le jeu à votre guise.

C'est un produit commercial, certes, mais qui coûte l'équivalent de 70 F et qui présente une démo jouable sur plusieurs circuits, donc à peu près les mêmes caractéristiques qu'un shareware bridé. C'est pourquoi j'en parle ici, d'autant plus que parfois, sous le nom de "réalisation commerciale", on trouve des réalisations d'auteurs qui n'ont pas vraiment d'éditeurs...

Red Cat Rummy 500+ TOS 4

Démo comm de Thomas J. Starace, 110 F
73 Rush Street
Port Jefferson Station
New York 11776
USA

Les simulations de rami, ça ne court pas

les rues. Les amateurs du genre devront se contenter de la seule qui existe sur Atari, à ma connaissance, et qui tourne en basse résolution ST seulement. Mais, ici aussi, le jeu tourne sur toutes machines, et d'une façon originale mais compliquée (et un peu trop, peut-être...) : le jeu est proposé en cinq versions ! Une pour les TOS 1.0x, une pour le TOS 2.05, une pour le TOS 2.06, une pour les TOS 3.0x et ,enfin (et ouf !) pour les TOS 4.0x. Heureusement qu'il ne tourne qu'en basse résolution ST. Parce que s'il tournait dans toutes les résolutions, ce sont plus de vingt versions qui seraient proposées... Et je vous mettrais au défi de retrouver la vôtre sans erreur...

A part ce détail cocasse et une réalisation graphique non transcendante, vous avez au moins un jeu de rami. Vous ne pourrez plus dire que...

TUBS 4.10

Shareware de Andreas Alich, 125 F
Ernst-Reuter-Stra e 20
D-97080 Würzburg
Allemagne
andreas_alich@wue.maus.de

La dernière fois que j'avais jeté un oeil à TUBS (The Ultimate Boot Selector), ça ne m'avait pas emballé : ce n'était pas sous GEM et, depuis l'apparition d'autres programmes comme X-BOOT, les réalisations en mode texte semblaient un peu dépassées.

Cette nouvelle version n'est toujours pas vraiment sous GEM, et c'est normal puisque ce type d'application se place en dossier AUTO, mais ça ressemble au GEM, avec des menus déroulants et des tonnes de fonctions accessibles de façon civilisée. Ca va même plus loin que le GEM, car il y a même des bulles d'aide sur les articles de menu ! Et c'est là qu'on découvre, une fois de plus que, dès qu'on ne rentre pas dans le cadre du GEM, on peut mettre en oeuvre des fonctions qu'on pensait ingérables sur Atari. Des menus déroulants avec des bulles d'aide ! Je suis certain qu'on pourrait même trouver des trucs comme le copier-coller dans les champs des boîtes de dialogue, avec aussi bien sélection partielle que totale.

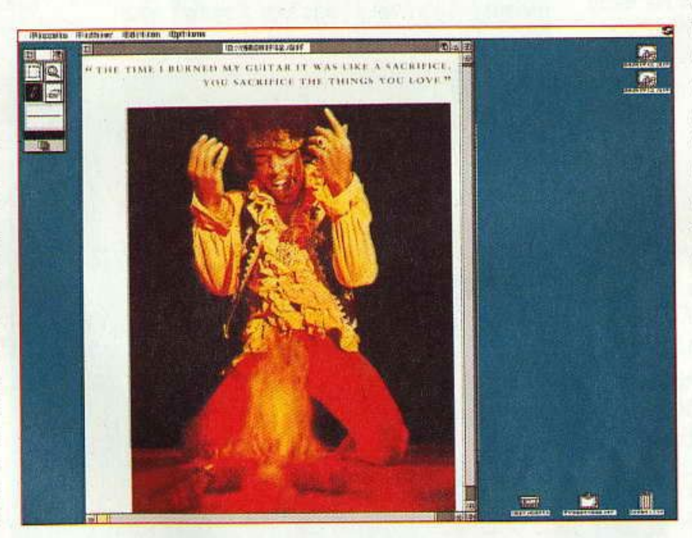
Le problème c'est que les ataristes adorent le GEM. Et le but des programmeurs sur Atari est surtout de démontrer que le GEM permet de faire plein de choses. Mais il y en a qui manquent... Et certaines réalisations sans GEM les trouvent...

Une fois notée cette particularité du programme, nous trouvons un bon gestionnaire de démarrage gérant un bon nombre de paramètres et qui prendra en charge toutes les opérations nécessaires à obtenir la configuration souhaitée. Et, comme il est fourni avec un ressource français...

The Ultimate Minesweeper 0.1

Freeware de Endre Burany
Bulevar Cara Lazara 81
21000 Novi Sad
Yougoslavie
aburanj@sezampro.com

Quoi de plus classique qu'un démineur en 1996 ? En voila un bien réalisé (mis à part



quelques problèmes de redraw quand on déplace la fenêtre de jeu : il arrive alors que les clics sur les cases semblent n'avoir aucun effet ; mais il suffit de refaire un nouveau jeu et tout rentre dans l'ordre). Plusieurs niveaux sont disponibles et vous donneront des plateaux de toutes tailles. Quelques sons sont là pour agrémenter le jeu, et tout est là pour donner un jeu qui a largement fait ses preuves.

Cette réalisation n'est pas meilleure ni plus mauvaise que les autres, mais elle tourne sur Falcon (uniquement) en VGA 16 couleurs. Moi j'aime bien ce genre de jeu, ça détend...

Turbo Veille 1.18

Falconware de Xavier Roche
Swiftel Photo
6 rue Léonard de Vinci
14000 Caen

Voilà un économiseur d'écran tout simple mais efficace. Non, un économiseur d'écran n'est pas un truc qui affiche en 620x457 pour économiser des pixels, ni en 247 couleurs pour en préserver certaines du désastre... Un économiseur d'écran sert à protéger le tube d'une fatigue et d'une usure accélérée par l'affichage d'une image fixe.

Quand vous n'utilisez pas votre machine (en marche, bien entendu...), chaque point de l'écran affiche la même chose pendant un temps prolongé et le temps de vie de votre tube, qui n'est déjà pas éternel, se raccourcit chaque fois un peu plus, de façon imperceptible mais bien réelle. Si vous avez un moniteur à 500 balles d'occase, vous ne vous soucierez peut-être pas de son usure, mais vous reconnaîtrez que si vous venez d'acheter un 17 pouces à 6000 balles, vous aurez certainement envie de le conserver le plus longtemps possible en bon état de marche et avec des couleurs non délavées...

C'est pourquoi on utilise ce genre d'utilitaire, qui peut proposer des fonctions variées, tellement variées d'ailleurs qu'on passerait presque sa vie à l'admirer. After Dark, le plus célèbre, en est un bon exemple. Il propose des animations vidéo de Disney, StarTrek, etc. Et, souvent, un tel utilitaire est lourd, prend de la place sur le disque, et il faut configurer des tas de trucs.

Ici, ce n'est pas le cas, Turbo Veille offre le minimum, mais l'efficace : un écran noir et quelques paramètres permettant de décider de ce qui peut réveiller le moniteur de son sommeil. Pas de fioritures, juste ce qu'il faut pour protéger l'écran. C'est vrai qu'un écran doit plutôt être protégé quand on fait autre chose, pas quand on a les yeux fixés dessus...

Seul problème rencontré et que j'attribue à Turbo Veille : une sévère perturbation

des palettes sous Gemview en 16 couleurs, à tel point que j'ai cru longtemps que beaucoup de mes snapshots de jeux étaient mauvais et inutilisables pour cet article, même en les chargeant après redémarrage... C'est certain : si je démarre sans Turbo Veille, l'image visualisée est correcte. Mais le plus étonnant est le fait que, après avoir lancé X-Grabber Junior pour obtenir une capture de cette perturbation de visualisation d'images, tout rentre dans l'ordre.

Maintenant je le saurai. Et vous aussi. Je continue à me servir de Turbo Veille, il est hyper pratique. Mais, avant de lancer Gemview, je lance d'abord X-Grabber...

Piccolo 1.05f

Programme de PARX

Quand on ouvre Piccolo, on est surpris : il ne regorge pas de fonctions. On ne sait pas si c'est librement distribué (ça a l'air en tout cas), ça n'a pas l'air d'être une démo puisqu'il sauve les images normalement...

Et, comme avec la plupart des produits Parx qui sont disponibles en téléchargement, il n'y a aucun readme, juste quelques messages au moment de l'installation (réussie d'ailleurs, et de mieux en mieux, la mise à jour du dossier PARX.SYS s'est nettement optimisée). Il est vrai que j'aurais pu passer un coup de fil à Hervé, et qu'il se serait fait un plaisir de me donner les infos manquantes. Mais tout le monde ne peut pas téléphoner à Hervé, alors il faut bien se débrouiller.

Quoi ? Tout le monde ne peut pas se débrouiller ? Certes, mais tout le monde peut apprendre à se débrouiller : c'est sans danger et c'est très bon pour les neurones, meilleur en tout cas que de regarder sa souris en se demandant ce qui va se passer si on la change de place.

J'ai donc regardé Piccolo un peu plus avant et, assez vite, j'ai cru comprendre pourquoi il ne proposait que très peu d'outils. Il s'agit en fait d'un programme surtout destiné à être interfacé avec un scanner. Avec un scanner, on peut bien sûr utiliser un programme costaud et regorgeant de fonctions et de filtres. Mais si on a une machine peu rapide, ou peu de mémoire... Même un Falcon à 4 Mo est largement en dessous des bonnes conditions pour faire tourner un programme de retouche.

Dans beaucoup de cas, on scanne pour obtenir une résolution réduite, ou bien on ne gardera qu'un morceau de l'image scannée, et il n'y a rien de plus énervant que de planter une machine parce qu'il manque trois octets quelque part, ou de foirer un scan parce que l'application occupe déjà une bonne partie de la mémoire, et qu'il ne reste pas assez pour l'affichage et le buffer.

Et voilà où Piccolo trouve sa place. Il est petit, offre un crayon, une gomme, une loupe et un outil de sélection (de plusieurs formes). Quelques possibilités de mixage, une fonction de tramage, et c'est presque tout. Bien vu, le tramage car, dans certains cas, on a juste besoin d'une image tramée et autant le faire le plus tôt possible.

Piccolo vous permettra donc de réaliser des images importantes, sachant que vous pourrez leurs appliquer les opérations de base pour les réduire, ou bien les sauvegarder telles quelles pour les traiter ensuite sur une machine qui a plus de vitesse et de mémoire.

Piccolo vient à point pour intervenir là où ça coince, là où on était souvent à la limite (avec tous les risques de plantage) et je trouve que c'est une bonne idée. Fortement conseillé à tous ceux qui ont une configuration moyenne et qui sont constamment obligés d'effectuer des acrobaties.

Et le reste...

Les lecteurs de Maggie seront attentifs au nouveau numéro, le 21, qui existe en deux versions : une version Falcon et une version non Falcon. Toujours dans la lecture utile, il faut signaler un guide pour le GDOS (surtout le vectoriel, qui est par ailleurs le plus intéressant aujourd'hui) réalisé par Mathias Agopian et Thierry Rodolfo, qui ont même envahi Epson avec leurs excellents drivers. Si ! Si ! Leurs drivers ne se trouvent pas sur les disquettes jointes aux Stylus, mais on peut les commander chez Epson.

Emagic n'a pas réalisé que Logic. Un excellent et très complet gestionnaire de synthétiseurs est là pour le montrer. Il s'agit de SoundDiver et, puisqu'une version de démo (avec tutorial) circule enfin, ceux qui lisent l'allemand dans le texte pourront se faire une idée de son fonctionnement. Les autres pourront au moins voir à quoi ressemble l'adaptation sur Atari.

Toujours dans les démos, et dans le son, il y a une nouvelle version de la démo de JingleFalcon, la 1.30, qui tourne maintenant sans MultiTos, mais il faut toujours 14 Mo. Normal...

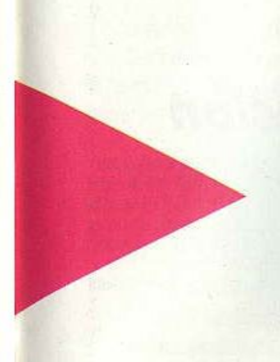
Eh bien, sur ce...

Voilà-t-y pas qu'il est temps de reprendre la route vers les serveurs (et d'autres aventures aussi, rassurez-vous). A propos de serveurs, je crois avoir collecté toutes les archives récentes pour permettre une connexion PPP sous FreeMint. Ben j'va essayer ça. Enfin, j'va surtout essayer e'd'voir suis j'su pas trop blaireau... Je vous tiens au courant.

Babaye !

Jean-Jacques Ardoino (NEXT)
jja@pressimage.fr

Logiciel	Description	Version	Chemin sur le 3 6 1 5 STMAG	DISKIMAGE
AntMail	Courrier électronique	0 . 7 . 9	/COMMS/ANT 7_9 .TOS	ST 1740
Audio Create	Echantillonneur sonore	2 . 81	/MUSIQUE/SAMPLES/UTILS/AUDCR 2 8 1 .TOS	ST 1749
Awele	Jeu africain d'Awele	1 . 0 ‹ –	/JEUX/SOCIETE/AWELE 1 0 .TOS	ST 1783
Biblio	Gestion de bibliothèque	1 . 1	/BUREAU/SGBD/BIBLIO 1 1 .TOS	ST 1737
Big	Librairie Gem	2 . 02JH New !	/PROGRAMM/OUTILS/BIGJH 2 0 2 .TOS	ST 1785
Blaise	Editeur de scripts POV	1 . 9	/GRAPH/DESSIN/POV/BLAISE 1 9 .TOS	ST 1747
Bomb Squad	Variante de Bomberman	1 . 0 New !	/JEUX/ACTION/BOMBSQD 1 .TOS	ST 1775
BoxKite	Sélecteur de fichiers	1 . 77	/UTILS/FICHIERS/BKITE 1 7 7 .TOS	ST 1751
Colums	Jeu du genre Columns		/JEUX/REFLEXIO/COLUMSD 2 .TOS	ST 1691
COPEQ	Comptabilité	4 . 06	/BUREAU/DIVERS/COPEQ 4 0 6 .TOS	ST 1718
COPS	Panneau de contrôle en fenêtre GEM	1 . 03 New !	/UTILS/SYSTEM/COPS_1 0 3 .TOS	ST 1788
Costa	Coût des communications téléphoniques	1 . 5 New !	/COMMS/COSTA 1 5 0 .TOS	ST 1773
Decocalc	Calculatrice	1 . 03 New !	/UTILS/DIVERS/DECOC 1 0 3 .TOS	ST 1789
Diffy/Patchy	Création et application d'updates	2 . 0 ‹ –	/UTILS/FICHIERS/DIFFY 2 .TOS	ST 1789
DirCompare	Comparaison de dossiers	1 . 12	/UTILS/FICHIERS/DCOMP 1 1 2 .TOS	ST 1768
Dirty Sound Studio	Multipistes numérique Falcon	1 . 12	/MUSIQUE/SAMPLES/UTILS/DIRTY 1 1 2 .TOS	ST 1704
Egale	Comparaison de fichiers	3 . 6D	/UTILS/DIVERS/EGALE 3 6D .TOS	ST 1766
Escape Paint	Dessin en True Color	0 . 05E	/GRAPH/DESSIN/ESCP_05E .TOS	ST 1742
Everest	Editeur de textes	3 . 6B	/BUREAU/TTEXTE/EVRST 3 6B .TOS	ST 1753
Freedom démo	Sélecteur de fichiers	2 . 0 New !	/UTILS/SYSTEM/FREEDOM2 .TOS	ST 1788
Gemview	Convertisseur d'images	3 . 17	/GRAPH/UTILS/CONVERT/GVW_V 3 1 7 .TOS	ST 1760
Graoumf Tracker	Soundtracker 32 voies Falcon	0 . 8665	/MUSIQUE/SNDTRACK/PLAYERS/GTK 0 8 6 6 5 .TOS	ST 1756
Graph	Grapheur	1 . 49	/BUREAU/TABLEURS/GRAPH 1 4 9 .TOS	ST 1680
LHARC 3 Junior	Archiveur LZH	3 . 12	/UTILS/COMPACT/ARCHIVES/LHARC 3 1 2 .TOS	ST 1752
LIB RTF	Conversion de fichiers LIB en RTF	3 . 03	/BUREAU/TTEXTE/LIBRTF 3 3 .TOS	ST 1719
M Player	Player de QuickTime , AVI , FLI	2 . 10 New !	/GRAPH/ANIM/MPLYR 2 1 0 .TOS	ST 1780
Menu	Sélecteur de démarrage	5 . 9e	/UTILS/SYSTEM/MENU 5 9ED .TOS	ST 1756
Metados	Driver CDROM	2 . 7	/UTILS/DISK/METADS 2 7 .TOS	ST 1768
Mint (FreeMint)	Qui ne connait pas Mint ?	1 . 14b New !	/UTILS/SYSTEM/MINT 1 1 4B .TOS	ST 1786
MoonGames (1)	Clone de MoonSpeeder		/JEUX/ACTION/MOONGAM1 .TOS	ST 1743
Multicomptes	Comptabilité personnelle	1 . 07	/BUREAU/DIVERS/MLTCM 1 0 7 .TOS	ST 1737
Nanjing	Jeu d'Ishido	2 . 0	/JEUX/REFLEXIO/NANJIN 2 0 .TOS	ST 1707
NetHack	Jeu d'aventure (version TOS)	3 . 21	/JEUX/AVENTURE/NHACK 3 2 1 .TOS	Serveur seulement
Notice	Calepin	1 . 03 New !	/BUREAU/DIVERS/NOTIC 1 0 3 .TOS	ST 1769
Paula	Player de modules (MOD)	2 . 6b	/MUSIQUE/SNDTRACK/PLAYERS/PAULA 2 6B .TOS	ST 1695
Piccolo	Dessin	1 . 05f ‹ –	/GRAPH/DESSIN/PICC 1 0 5F .TOS	ST 1780
Play Me Up	Player de fichiers AudioSam	0 . 54	/MUSIQUE/SAMPLES/UTILS/PLAYMEUP .TOS	ST 1749
Power Up	Course de voitures	‹ –	/JEUX/ACTION/POWER_UP .TOS	ST 1782
Red Cat Rummy 500+	Simulation de Rami	‹ –	/JEUX/SOCIETE/RUM5004X .TOS	ST 1778
Repair Mod	Réparation de fichiers MOD	1 . 0b	/MUSIQUE/SNDTRACK/REP_MOD .TOS	ST 1768
Spiegel	Jeu de réflexion		/JEUX/REFLEXIO/SPIEGEL .TOS	ST 1748
Swiftel Photo	Emulateur minitel	3 . 14b New !	/COMMS/VIDEOTEX/COMPO/SWFT 3 1 4B .TOS	ST 1773
Switch	Clone de Stone Age		/JEUX/REFLEXIO/SWITCH .TOS	ST 1728
Tank Blaster	Bataille de tanks	1 . 5 New !	/JEUX/ACTION/TBLAST 1 5 .TOS	ST 1778
The Ultimate Arena F	Jeu de karaté	1 . 0 ‹ –	/JEUX/ACTION/ARENAF 1 0 .TOS	ST 1779
The Ultimate Minesweeper	Démineur	0 . 1 ‹ –	/JEUX/REFLEXIO/TUMO 1 .TOS	ST 1775
Thing	Bureau alternatif	1 . 09D New !	/UTILS/SYSTEM/THIN 1 0 9D .TOS	ST 1787
TOS 4 . 92 image	TOS en soft		/UTILS/SYSTEM/TOS 4 9 2 .TOS	ST 1758
TUBS	Sélecteur de boot	4 . 10 ‹ –	/UTILS/DISK/HARDDISK/TUBS_4 1 0 .TOS	ST 1788
Turbo Veille	Protecteur d'écran	1 . 18 ‹ –	/UTILS/DIVERS/TURBV 1 1 8 .TOS	ST 1779
Two In One	Shell pour les archiveurs	1 . 5 1E	/UTILS/COMPACT/ARCHIVES/ 2IN 1E 1 5 1 .TOS	ST 1653
Winstall	Installation d'applications	1 . 0	/UTILS/FICHIERS/WINSTALL .TOS	ST 1753
Wuascht	Clone de Tetris	1 . 23	/JEUX/REFLEXIO/WUASC 1 2 3 .TOS	ST 1694
WWW	Connexion SLIP + WEB Browser	1 . 31	/COMMS/WWW 1 3 1 .TOS	ST 1723
XCrabble	Jeu de Scrabble		/JEUX/REFLEXIO/XCRABBLE .TOS	ST 1748
Yukon	Jeu de réussite	F	/JEUX/REFLEXIO/YUKON_F .TOS	ST 1762
ZControl	Panneau de contrôle multifenêtres	0 . 24	/UTILS/SYSTEM/ZCTRL 0 2 4 .TOS	ST 1735



UTILITAIRES

spécialiste : Godefroy de MAUPEOU



X-BOOT pratique

XBoot tout le monde en a entendu parler un jour ou l'autre. Ce petit utilitaire que l'on glisse dans le dossier AUTO de sa machine, et qui permet de définir la configuration idéale en fonction des programmes ou de l'application que l'on veut réaliser. Un outil vraiment indispensable et dont on ne sait plus se passer rapidement. Pourtant certains d'entre vous semblent utiliser XBoot uniquement avec l'attrait qu'il apporte à choisir les accessoires ou les CPX, ou encore les programmes à démarrage automatique du dossier AUTO. Mais il existe des options avancées qui vous permettent aussi d'utiliser des configurations spéciales de certains logiciels, voir globalement de votre machine ... nous partons donc à les découvrir dans la pratique ...

XBoot les Config Files

Comme vous le voyez assurément sur la copie d'écran de XBoot, sur cette page, sous la configuration des CPX se trouvent trois cases qui contiennent en en-tête des noms de fichiers que vous pouvez connaître, et en dessous d'autres noms. Alors à quoi servent ces cases ? Comment les définir ?

Nous voyons donc que sur la première case figure NEWDESK.INF, sur la seconde ASSIGN.SYS, et sur la troisième un fichier MT46B.INF dont nous parlerons un peu plus loin. Vous connaissez bien les deux premiers fichiers. NEWDESK.INF ou DESKTOP.INF sur les machines plus anciennes, correspond à un fichier de sauvegarde de votre bureau. Dans ce fichier sont stockées toutes les informations concernant le placement des fenêtres, la résolution active, l'emplacement et la nature des icônes qui se trouvent sur le bureau, ou encore les informations de lancement automatique sur le click d'un fichier etc. ASSIGN.SYS est quant à lui le fichier de configuration pour SpeedoGDOS, mais il en existe également un du même nom dans NVDI, c'est le fichier qui permet de définir les drivers d'écrans, d'imprimantes, ou d'autres périphériques spécifiques à ces logiciels.

Mais à quoi donc cela sert-il ? Tout simplement à vous permettre de définir des fichiers spécifiques pour des configurations spéciales. Je m'explique, par exemple, vous avez une carte graphique comme la ScreenBlaster, vous pouvez choisir de booter en 800x600 16 couleurs, ou dans une autre résolution. Si vous utilisez toujours le même fichier NEWDESK.INF, vous aurez dans certaines résolutions des inconvénients de positionnement des fenêtres, ou de placement des icônes situées sur le bureau, qui vont se superposer lorsque l'on passera d'une grande résolution vers une plus petite etc. Bref, pour palier à ce type de problème, il vous suffit dans chacune des résolutions les plus communes que vous allez utiliser de sauvegarder votre bureau, de renommer le fichier NEWDESK.INF, en par exemple BOOT16C.INF, pour booter en 16 couleurs etc. Ainsi, sous XBoot, vous créez une configuration Boot 16C, et vous indiquez dans la case NEWDESK.INF que vous voulez utiliser le fichier BOOT16.INF. Lors du lancement de XBoot, ce dernier se chargera de recopier BOOT16C.INF en NEWDESK.INF, votre Atari n'y voit que du feu, et ainsi votre configuration sait s'adapter à tous les cas de figure ...

Il en va de même avec l'ASSIGN.SYS parfois vous utilisez un ASSIGN.SYS pour SpeedoGDOS, d'autre fois pour NVDI car ce ne sont pas les mêmes !

Comment faire ?

Dans XBoot vous cliquez sur l'icône avec un tournevis, puis vous choisissez l'option "Paramètrer...". Ici vous pouvez définir dans le bas du formulaire, les chemins et donc les, la nature des fichiers de configuration paramétrables. Vous n'êtes alors, bien sûr, pas obligés de vous cantonner aux fichiers NEWDESK.INF et ASSIGN.SYS, mais choisir les fichiers de votre choix.

L'Hades compatible, le cas d'école

Ce qui m'amène à la configuration de l'Hades. Ce dernier possède un fichier de configuration, qui permet de choisir la compatibilité de la machine en fonction de certains logiciels. Par exemple, s'ils ne savent gérer que des configurations mémoire compatible ST, ou que TT, avec ou sans cache etc. Dans ce cas XBoot et sa troisième case de configuration sont devenus particulièrement intéressants pour définir le fichier MT46B.INF de l'Hades.

Ainsi, il suffit de créer différentes versions de ce fichier, que vous nommerez de façon assez compréhensible, comme par exemple STCOMP.INF, pour une configuration 100% compatible ST. Le contenu du fichier indiquera que vous utilisez la taille de 14 Mo maximum, vous préciserez les spécifications de cache pour chaque programme spécifique, la présence ou non de Cookie Jar, le support du MMU etc.

Bref, lors du boot de votre Hades, plus de tracas, votre configuration sera automatique adaptée aux programmes que vous comptez utiliser.

XBoot ?

Pour conclure, car j'espère que cette explication aura donné envie à certaines personnes d'utiliser ce produit, il faut savoir qu'il n'est pas forcément très évident à trouver dans le commerce, mais que certains revendeurs pourront encore vous le proposer. Il faut savoir qu'il existe aussi un certain nombre de logiciels dans le domaine public qui sauront tout aussi bien vous satisfaire et remplir de façon égale la mission de XBoot.

Hervé PIEDVACHE



DIVERS

spécialiste : Godefroy de MAUPEOU

confusion

Le mois dernier, David CURE vous annonçait que LINUX ne tournait pas sur l'Hadès et de mon côté je le mettais dans la liste des programmes compatibles. Où est l'erreur ? dans la liste car si LINUX tourne sur MEDUSA, il est un des très très rares programmes à ne plus le faire sur Hadès pour une raison toute simple : l'Hadès n'a plus de DMA.

GdM



LINUX 68k (3) : installation

Ce mois-ci, on va essayer de voir la fin de la configuration de votre système Linux si j'arrive à tout faire tenir sur deux pages ce qui sera dur. Vous avez le droit aussi à un encadré sur le fonctionnement de Linux sur l'AfterBurner040.

Oubli, oups

Le mois dernier, j'ai oublié de vous donner la commande à passer au programme de boot pour pouvoir prendre en compte votre installation... Je pense que vous avez du la trouver tout seul, mais je vais quand même vous la donner.

Il faut donc dire au programme de boot où se trouve votre partition root pour que le noyau aille y chercher ces fichiers de configuration. Pour cela, enlevez l'option "-k filesys" pour ne plus prendre en compte le ramdisk et remplacez la par "root=/dev/‹votre_partition›".

Les Ramdisks

On commence par un petit complément d'information par rapport au mois précédent sur la gestion des ramdisks sous Linux.

Il existe deux types de gestion :

– le mode dit statique, qui est le plus ancien et donc intégré au noyau 0.9.x et 1.2.x. La commande pour démarrer Linux sous ce mode avec le programme de boot est la commande donnée le mois dernier,

– le mode dit dynamique, appelé aussi "initrd" dans la configuration du noyau et qui nécessite une option supplémentaire à passer au programme de boot qui est "root=/dev/ram" qui indique que votre partition root est en ram.

Les niveaux d'utilisation (run-level)

Avant de voir les programmes mis en jeu lors du démarrage de Linux et leur configuration, on va faire un brin de "théorie".

Chaque système Unix possède différents niveaux de démarrage qui permettent de bien séparer les choses à faire à chaque niveau.

Linux en possède 8 :

– niveau 0 : niveau permettant d'arrêter le système.

– niveau 1 (ou S comme single) : niveau dit mono-utilisateur (single-user) car une seule personne peut se connecter et c'est l'administateur (root), niveau permettant de pouvoir faire des modifications du système sans qu'une autre personne utilise les programmes que l'on est en train de configurer.

– niveau 2 : niveau dit multi-utilisateur (multi-user), c'est le mode par défaut de démarrage de Linux.

– niveau 3/4 : ce sont les mêmes niveaux que le précédent, mais on peut lui faire faire quelque chose de spécifiques en fonction des besoins.

– niveau 5 : niveau dit "station de travail" ou terminal X, car il permet de démarrer directement sous l'interface graphique et donc, d'avoir une belle bannière pour se connecter au système,

– niveau 6 : niveau permettant de rebooter le système.

Lorsque l'on est sous Linux, on peut changer de niveau à tout moment en invoquant simplement le programme "init" avec comme paramètre le niveau dans lequel on veut se placer.

Par exemple, le mois dernier, je vous ai donné la commande "shutdown" pour arrêter Linux. Comme le niveau 0 correspond à l'arrêt du système, on peut aussi utiliser la commande "init 0".

A ces niveaux, il faut ajouter un niveau un peu spécifique : c'est le niveau de démarrage propremeмt dit du système. On ne peut pas se placer dans ce niveau.

Que ce passe-t-il au démarrage ?

La première chose que fait le noyau est le montage de la partition root. Ensuite, il lance le programme init pour se placer dans le niveau spécifique de démarrage. "init" va alors lire le fichier /etc/inittab pour savoir ce qu'il doit faire pour ce niveau (je parle ici de la version d'init "standard" de Linux qui se rapproche de la version BSD (SunOS), la version incluse dans la distribution Debian, quant à elle, se rapproche de Système V) et voir dans quel niveau, il doit se placer après avoir fini le traitement du niveau spécifique de démarrage.

On va regarder ce fichier pour voir comment modifier, ajouter des programmes lors du boot de Linux ou comment changer de niveau par défaut.

Exemple de lignes extraites du fichier inittab (filesystème watchtower 2) :

```
# inittab for linux
inid:2:initdefault:
```

Cette ligne permet de définir le niveau de démarrage par défaut du système (contenu dans la colonne 2).

si::sysinit:/etc/bcheckrc

Définition de la commande (présente dans la dernière colonne) à exécuter lors du boot du système.

Les lignes suivantes permettent de définir les commandes pour les niveaux de 1 à 6 :

l0:0:wait:/etc/rc.d/rc.halt

l1:1:wait:/etc/rc.d/rc.single

l2:2345:wait:/etc/rc.d/rc.multi

l6:6:wait:/etc/rc.d/rc.reboot

La troisième ligne définit les niveaux 2 à 5 (il ne faut pas mettre de séparateur spécifique pour séparer les niveaux).

La ligne suivante est exécutée lors du passage au niveau 5 : xw:5:once:/usr/X11R6/bin/xdm –nodaemon

Mais vous allez me dire qu'il y a déjà une ligne de définition pour le niveau 5. Et là je vous réponds que vous avez raison, mais que la première ligne de définition est exécutée avant la ligne ci-dessus grâce à la combinaison du paramètre présent dans la colonne 3, qui correspond au type d'action à exécuter et de sa place dans le fichier (exécution dans l'ordre).

Le clavier français

Maintenant que vous savez ce qu'il se passe au démarrage, on va pouvoir ajouter la configuration du clavier en français, ce qui sera beaucoup plus pratique pour faire les modifications des fichiers.

Cette configuration devant être présente dans tous les niveaux, on doit la rajouter à la commande /etc/bcheckrc (si vous n'avez pas installé le WatchTower2, regardez votre fichier inittab et modifiez le fichier correspondant).

La commande utilisée pour configurer le clavier est "/usr/bin/loadkeys".

Le fichier de définition pour le clavier français est "/usr/lib/kbd/fr-latin1.map".

Il faut donc ajouter la ligne suivante à la fin du fichier : /usr/bin/loadkeys /usr/lib/kbd/fr-latin1.map (Pour modifier le fichier, procédez comme indiqué le mois dernier pour le fichier /etc/fstab).

Conclusion

Voilà, on est déjà arrivé à la fin de cet article et comme d'habitude, j'avais encore plein de choses à vous dire. On les verra donc le mois prochain : création du swap, mise à l'heure, notion d'utilisateurs, liste des commandes "classiques". Vous pouvez toujours me joindre par email à l'adresse cure@cnam.fr si vous avez des questions ou des remarques.

David CURE

Les Nouveautés

Le noyau évolue toujours, et notre actualité colle à l'actualité des autres architectures, ce qui est bon signe. Une version 2.0.21 est arrivée. Cette version est la dernière de la série 2.0 car considérée comme stable par Linus et les développeurs sur PC (architecture de référence). Pour nous, cette version est toujours une version de développement car toutes les fonctionnalités du noyau de référence précédent (1.2.13pl10) ne sont pas encore intégrées.

Avec l'arrêt des noyaux 2.0.x, une version de développement nommée 2.1.0 est arrivée. C'est une bonne nouvelle pour nous, car cela veut dire une intégration totale de notre architecture dans le source commun (Intel, m68k, Alpha, Sparc), on n'aura donc plus besoin du patch pour pouvoir compiler Linux.

Quant à l'émulation du co-processeur, elle n'est toujours pas disponible en version stable, et c'est pour cette raison, qu'elle n'est pas incluse dans les noyaux 2.0.x.

Vous pouvez vous procurer les fichiers nécessaires à intégrer dans le noyau à l'adresse suivante :

http://www.esat.kuleuven.ac.be/coene/files.html.

Au niveau logiciel, un générateur d'interface graphique pour X-Windows est disponible, il se nomme XForm (grosse quantité de mémoire recommandée).

Au niveau des distributions, la Debian n'est toujours pas disponible : il manque notamment toute la partie installation (programme, disquette de boot). Par contre au niveau des packages, ils sont maintenant presque tous compilés. Elle ne devrait donc plus tarder...

loisirs

spécialiste : Marc ABRAMSON

POWER PAD pour FALCON

Vous avez un joli FALCON tout gris et trouvez que franchement un joypad JAGUAR noir cela fait un peu désodre pour jouer ou faire des captures d'écran, ou vous êtes tout simplement un collectionneur acharné. Eh bien réjouissez-vous, LA TERRE DU MILIEU vient d'acquérir un certain nombre de POWER PAD, version FALCON grise avec boutons bleus dudit JOYPAD. Ils proviennent de la pré-série de ce collector (600 exemplaires) fabriquée par la Corp en 1993. Ils sont tout neufs dans une belle boîte blanche sérigraphiée comme s'ils devaient faire leur apparition sur le marché, ce qui ne s'est jamais concrétisé.

Nous en avons une petite partie en stock, alors si cela vous tente, sachez qu'ils sont au même prix que les versions JAGUAR soit 169 F et en quantité très limitée.

GdM



SPACE FIGHTER

Vérifiez la polarisation ionique de vos translight drives, enclenchez votre réacteur à fusion inversée, inserez la disquette de Space Fighter et enfourchez votre ST, vous y êtes ! C'est Star Wars !!! Frontier Software nous revient en force avec Space Fighter, un jeu pour ST(E)/Falcon.

3..2..1..ignition

Au début du jeu, une petite intro démarre où l'on voit divers vaisseaux spatiaux évoluer sur différents fonds. C'est assez rare sur ST(E) et cela fait vraiment plaisir. Vous accédez ensuite directement au cockpit de votre astronef, boucliers à fond, lasers prêts à chauffer.

Use The Force...

Dès le début du jeu, on ne peut s'empêcher de se rappeler un excellent jeu sur ST, "Star Wars".

La seule différence vient du côté de la réalisation : Star War était en 3D fils de fer, sans réelle intro et des graphismes plutôt moyens. Space Fighter, quant à lui, est en 3D pleine ("flat"), avec de beaux graphismes (pour du ST), une animation parfaite, des effets sonores corrects ; bref, c'est Star Wars sans ses défauts.

Deux phases principales constituent le Space Fighter : une phase de combat spatial où des TIE Fighters entrecoupés d'astéroïdes vous chercheront des noises. Vous devez les détruire avant qu'ils ne vous explosent le vaisseau. Ce n'est pas évident, mais il faut les comprendre, il défendent leur base afin que vous n'y accédiez pas.

A leur place, je suis sûr que vous feriez pareil !!!

La seconde partie, c'est quand vous avez réussi à forcer le barrage, vous arrivez dans le base et là il faut plus de dextérité au pilotage puisqu'il faudra naviguer dans un couloir semé d'obstacles, puis enfin tirer sur un objectif précis à la fin (tout comme dans Star Wars).

(N.D.L.R.: Et le "use the force Luke" ?)

Vue de haut

Space Fighter est donc un excellent jeu, tant pour les anciens fanas (comme moi) de Star Wars, que pour tout possesseur de ST. Question compatibilité, Space Fighter fonctionne sur tout ST et aussi sur Falcon et c'est juste de là que viendra ma seule retenue.

En effet, le jeu reste un peu léger pour un rapace, même si c'est toujours agréable de voir sa ludothèque grandir, mais il semblerait qu'une version plus fouillée voit le jour pour ce dernier avec une possibilité de mise à jour pour les ceusses qui ont aurait déjà acheté la version ST.

Tristan COLLET

SPACE FIGHTER

édité par Frontier Software
36, rue Charles Fourrier 91030 EVRY
STE et FALCON
Prix : 249 FF

+ Intro, graphismes, fluidité, action, c'est un Star Wars !
- un peu répétitif (quoi que les fans y joueront des heures)



AAZOHM KRYPT

Si vous étiez déjà présent dans le monde Atari il y a deux ans, vous vous souvenez certainement du premier Atari Paris Show de Décembre 1994, dans un (grand) sous sol surchauffé d'une école de musique du côté de Belleville. Vous vous souvenez par contre peut être moins d'un petit stand situé dans une des premières salles après l'entrée sur lequel Logitron, une société nouvelle venue à l'époque, présentait un jeu de combat nommé AAZOHM KRYPT. Il faut dire que la version de démo présentée, si elle avait des graphismes intéressants, brillait assez fortement par son instabilité. Visiblement, le programme n'existait alors que dans une version fort préliminaire. Et depuis, si Logitron nous a gratifié d'un SHEER AGONY fort civil, AAZOHM KRYPT semblait avoir disparu corps et âmes. Aussi c'est avec une surprise non dissimulée et mêlée d'une certaine joie que j'ai vu réapparaître ce titre la semaine dernière (2ème semaine d'octobre) et que j'ai (enfin) pu le tester.

IL EST LA !

Pour expliquer ce très grand retard, il convient de préciser que le programmeur responsable du projet a dû passer par une période de non-disponibilité connue généralement sous le nom de service militaire, pendant lequel le projet n'a pu évoluer. La seconde raison du retard réside dans l'évolution du projet. Le programme a considérablement grossi. Si, à l'époque, on ne pouvait jouer qu'avec 2 ou 3 personnages sur un décor unique, il est maintenant possible, avec la version définitive, de choisir son personnage parmi 5 (DANY, GOLDEN, RYOU, RYZEMA et WIZZ) et son décor parmi 6. Chacun de ses personnages présente des particularités dans sa force, sa résistance, et bien entendu (et surtout) ses coups et les graphismes (True Color) les accompagnant. Par contre, tous les personnages présentes des similitudes dans la finesse et le style de leurs graphismes : visiblement, il s'agit de digitalisations de bonne qualité adaptées le mieux possible aux résolutions True Color du Falcon, vraisemblablement par un retravail au point par point pour améliorer encore la qualité. Les décors (également en True Color) sont également issus de digitalisations, et présentent la particularité d'être plus larges que l'écran. Ainsi, au cours des combats, il vous est possible de reculer ou d'avancer dans ses décors qui font 2,5 écrans de large. A chaque décor correspond également une musique de bonne tenue, jouée par une routine DSP (ce qui évite que la présence de musique ne ralentisse le jeu).

Autre grosse amélioration, le jeu est maintenant conçu selon un principe modulaire. Si 5 personnages et 6 décors sont fournis, il est possible de rajouter des nouveaux personnages et/ou des nouveaux décors, et Logitron a d'ores et déjà prévu d'étendre sa gamme de combattant si AAZOHM KRYPT est un succès.



Avant le jeu lui-même, un écran de choix permet de configurer :

– les deux combattants (choix du personnage et du contrôle, par le joueur au clavier ou au Joypad, ou par l'ordinateur), après avoir obtenue (si besoin) des informations (histoire et caractéristiques) sur les combattants choisis

– le niveau de difficulté dans le cas du jeu contre l'ordinateur,

– Le niveau de "Gore (au niveau maximum, les tâches de sang restent et s'accumulent, formant ainsi de grosses flaques rouges qui s'accumulent assez vite dans tout le décor, miam !),

– la présence ou non de musique et de bruitages pour les coups et même le niveau sonore de la voie gauche et de la voie droite séparément (n'oublions jamais que le Falcon dispose d'une vraie stéréo). Regrettons toutefois qu'on ne puisse régler séparément les niveaux sonores des effets et de la musique (pour ma part, j'aime jouer au jeu de combats avec un niveau musical en fond, donc assez bas, et des bruits de coup au maximum).

– le nombre de round de chaque combat.

Cet écran permet également de sauvegarder la config, de quitter le jeu, mais aussi bien entendu de démarrer les combats. Après un écran de présentation proposant un gros plan sur les combattants, et une présentation par voie digitalisée du combat, celui çi peut enfin commencer.

LES COMBATS:

Les combats sont assez plaisants. Le Joypad (ou le clavier) est géré fort convenablement. Les coups sont fluides et assez rapides, même en VGA (même si dans ce mode, les graphismes sont divisés en moins d'étapes successives). Les auteurs ont tenu à ce que leur jeu soit un jeu de combat pur, sans coups spéciaux (du genre appuie successif de 12 fois sur la gauche, puis 7 fois sur la droite, puis 1 fois vers le haut et une

fois vers le bas en moins de 4 ms, pour déclencher un nuage de sauterelle qui broie l'adversaire sans que celui-ci ne puisse réagir aucunement) pour éviter de trop avantager les joueurs expérimentés qui apprennent tous ses coups spéciaux par coeur.

C'est une philosophie, pour ma part je considère qu'un ou deux coups spéciaux par combattant donne un peu de piment à ce genre de jeu, à condition que les combinaisons de touches à réaliser ne soient pas trop complexes et les coups pas trop puissants. De même, ils ont choisi de ne pas permettre la modification d'un coup en cours : quand vous êtes en train de faire un coup de pied sauté, vous ne pouvez pas vous retrouver en train de faire un coup de poing rampé tant que le premier mouvement n'est pas fini... c'est finalement beaucoup plus logique et pas gênant, car les coups sont suffisamment rapides.

Au total AAZOHM KRYPT est un jeu de combat fort bien réalisé et très plaisant graphiquement, même s'il est un tout petit peu trop classique à mon goût ! Il plaira vraisemblablement à tous les amateurs de sport de combat sur le rapace d'Atari.

Marc ABRAMSON

AAZOHM KRYPT
édité par Logitron, 30 avenue Division Leclerc, 92310 Sèvres.
FALCON uniquement
Prix : 290 FF





JAG & LYNX : ça continue !!!

Ce qu'il y a de bien dans l'univers ATARI, c'est la façon dont les utilisateurs et développeurs savent pallier au manque de motivation de la firme contribuant ainsi à assurer la vie de leurs fabuleuses machines. Que ce soit pour la micro avec l'HADES, le MKX, l'AFTERBURNER, les CENTurbo... les passionnés finissent toujours par reprendre le flambeau et cette fois, c'est la JAG qui est à l'honneur.

Dans le précédent numéro, nous faisions état de la volonté de TELEGAMES de produire des jeux JAGUAR et LYNX. Eh bien aujourd'hui, nous savons que sept nouveaux titres vont sortir d'ici Janvier grâce à eux. Sur JAGUAR on aura droit à TOWERS II, WORMS, ZERO 5, BREAKOUT 2 000 et IRON SOLDIER 2. Sur LYNX ce sera RAIDEN et FAT BOBBY.

Pour ROBINSON REQUIEM, la corp bloque toujours la sortie, TELEGAMES ne peut donc toujours rien faire pour le moment mais il n'est pas exclu que le titre ne finisse pas par sortir au bout du compte. SILMARILS nous a d'ailleurs annoncé qu'ils étaient également prêts à sortir les trois ISHAR sur la JAG s'il trouve un investisseur prêt à payer le mois d'adaptation des versions FALCON.

Mais ce n'est pas tout. On sait que les kits de développement parallèles commencent à foisonner avec toujours la grande question : "comment les utiliser après ?"

On pense bien évidemment au support CD ROM, mais des petits malins ont tout simplement pensé à votre ATARI. Ils ont fait un kit de développement qui se connecte sur le port cartouche de votre ST, TT ou FALCON par lequel vous envoyez les jeux dans la JAG.

Pour l'instant les captures d'écrans de jeux que l'on a pu voir ne font pas franchement "haut de gamme". On peut à la rigueur se dire que cela remplace le fameux émulateur 2 600 initialement prévu. On y trouve PAINTER, COLORS, JAGMANIA et JS TETRIS. En attendant c'est une solution fort sympathique et nul doute que pas mal de gens vont nous pondre des programmes beaucoup plus évolués. Ces programmes ne sont donc plus limités aux jeux et peuvent très bien être utiles voire multimédias. On pourrait ainsi imaginer avoir enfin un programme multimédia gérant les CD PHOTOS via le lecteur cd de la JAG. Et puis au moins, le support est on ne peut plus simple : disquette, disque amovible, cd rom, téléchargement...

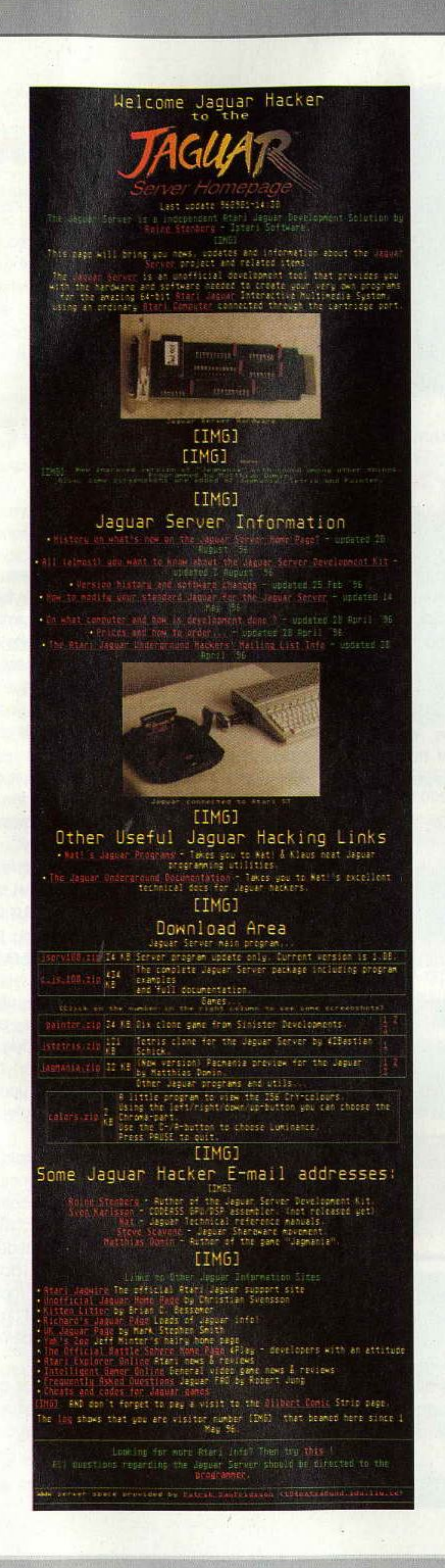


Le système requiert quand même quelques soudures dans la JAG et la possession d'un ATARI pour pouvoir utiliser ces programmes, mais au prix où on trouve la JAG actuellement et leur ST d'occasion, beaucoup seront certainement très intéressés par cette transformation et pourquoi pas intégrer le tout dans un boitier (avec la difficulté de laisser libre le port cartouche et le lecteur CD).

Une fois de plus l'ATARI vit de et par ses utilisateurs ce qui contribue à son esprit unique et passionnant.

Au fait trois des jeux TELEGAMES devraient être visibles au 2ème FORUM DES APPLICATIONS ATARI.

Godefroy de MAUPEOU



Welcome Jaguar Hacker
to the
JAGUAR
Server Homepage

Last update 960901-14:38

The Jaguar Server is a independent Atari Jaguar Development Solution by Roine Stenberg - Istari Software.

[IMG]

This page will bring you news, updates and information about the Jaguar Server project and related items.

The Jaguar Server is an unofficial development tool that provides you with the hardware and software needed to create your very own programs for the amazing 64-bit Atari Jaguar Interactive Multimedia System, using an ordinary Atari Computer connected through the cartridge port.

[IMG]

[IMG]

[IMG]

Jaguar Server Information

- History on what's new on the Jaguar Server Home Page? - updated 28 August '96
- All (almost) you want to know about the Jaguar Server Development Kit - updated 2 August '96
- Version history and software changes - updated 25 Feb '96
- How to modify your standard Jaguar for the Jaguar Server - updated 14 May '96
- On what computer and how is development done ? - updated 28 April '96
- Prices and how to order... - updated 28 April '96
- The Atari Jaguar Underground Hackers' Mailing List Info - updated 28 April '96

Jaguar connected to Atari ST

[IMG]

Other Useful Jaguar Hacking Links

- Mat!'s Jaguar Programs - Takes you to Mat! & Klaus neat Jaguar programming utilities.
- The Jaguar Underground Documentation - Takes you to Mat!'s excellent technical docs for Jaguar hackers.

[IMG]

Download Area

Jaguar Server main program...

jserv108.zip	14 KB	Server program update only. Current version is 1.08.
j_js_108.zip	434 KB	The complete Jaguar Server package including program examples and full documentation.

Games...

painter.zip	34 KB	Qix clone game from Sinister Developments.	1 2 3
jstetris.zip	121 KB	Tetris clone for the Jaguar Server by 42Bastian Schick.	1
jagmania.zip	32 KB	(New version) Pacmania preview for the Jaguar by Matthias Domin.	1 2 3

Other Jaguar programs and utils...

colors.zip	2 KB	A little program to view the 256 CrY-colours. Using the left/right/down/up-button you can choose the Chroma-part. Use the C-/A-button to choose Luminance. Press PAUSE to quit.

[IMG]

Some Jaguar Hacker E-mail addresses:

[IMG]

Roine Stenberg - Author of the Jaguar Server Development Kit.
Sven Karlsson - CODEASS GPU/DSP assembler. (not released yet)
Mat - Jaguar Technical reference manuals.
Steve Scavone - Jaguar Shareware movement.
Matthias Domin - Author of the game "Jagmania".

[IMG]

Links to Other Jaguar Information Sites

- Atari Jagwire The official Atari Jaguar support site
- Unofficial Jaguar Home Page by Christian Svensson
- Kitten Litter by Brian D. Bessemer
- Richard's Jaguar Page Loads of Jaguar info!
- UK Jaguar Page by Mark Stephen Smith
- Yak's Zoo Jeff Minter's hairy home page
- The Official Battle Sphere Home Page 4Play - developers with an attitude
- Atari Explorer Online Atari news & reviews
- Intelligent Gamer Online General video game news & reviews
- Frequently Asked Questions Jaguar FAQ by Robert Jung
- Cheats and codes for Jaguar games

[IMG] AND don't forget to pay a visit to the Dilbert Comic Strip page.

The log shows that you are visitor number [IMG] that beamed here since 1 May 96.

Looking for more Atari Info? Then try this !

All questions regarding the Jaguar Server should be directed to the programmer.



DEMOS

spécialiste : Frédéric THIRARD

service démos

N'oubliez pas que toutes les démos testées sous cette rubrique, et bien d'autres, sont disponibles au prix 15 F auprès du service démos :

SERVICE DEMOS – Frédéric THIRARD
35, chemin des beaux vents
95610 Eragny sur Oise

Vous pouvez également, en joignant un timbre pour la réponse, demander la liste des démos disponibles.

Merci à tous ceux qui m'ont déjà contacté.

Frédéric THIRARD



spécial Place to Be (part 1)

Je vous l'annonçais depuis plusieurs mois : voici enfin le compte rendu de la Place To Be, une CP qui s'est tenue à Mont-de-Marsan au mois d'août dernier.

Au programme, quelques infos croustillantes et également des interviews...

THE PLACE TO BE

Cette CP est l'une des plus importantes pour le milieu atariste, en effet, certains des membres d'Eagles (l'association qui organise la Place to Be) sont des ataristes ou d'anciens ataristes.

Au total, plus de 150 participants et une centaine de machines étaient présents sur 5 jours, toutes machines confondues (Atari, Amiga, PC et même un Mac).

J'ai pu recenser environs 35 Falcons (dont certains tower impressionnants, voir photo), et quelques STE.

Ce nombre est très satisfaisant, puisque au moins un tiers des machines présentes était des Atari.

Etaient présents entre autres :

Joker / MJJ Prod
DNT Crew
Scarface
Bill
Dumbo (l'auteur du Graoumf Tracker)

Désolé pour tous ceux que j'ai oublié, mais il y avait vraiment beaucoup d'ataristes !

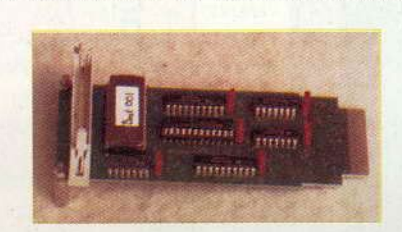
Centek sponsorisait les concours Atari, en offrant une Centurbo 1 aux gagnants des concours Falcon.

A noter que la société était représentée par Melkor (Trisomic Dev.) qui n'est autre que l'auteur de Dirty Sound Studio.

A noter que la nouvelle version 2 encore en développement, proposera un design encore amélioré, des équalisers par tranches et plein d'autres surprises. Il devrait être bien entendu compatible avec les futures machines de Centek.

Ce shareware ne vaut que 80 F, et je ne saurais trop vous conseiller de vous enregistrer !

Puisque l'on parle de musique, j'en profite pour parler de l'excellent Graoumf Tracker, qui est probablement l'un des meilleures sound-





tracks pour Falcon, avec des possibilités étonnantes. Ce shareware à 100 F est incontournable, et la version 1.0 est annoncée pour Noël.

Après ces quelques présentations de shareware (désolé Jean-Jacques, j'empiète un peu sur ta rubrique) intéressons-nous à quelques informations sur les logiciels et matériels que j'ai pu voir à la Place to Be.

Tout d'abord une bonne nouvelle pour tous ceux qui veulent échanger des données volumineuses antre leur Atari et un PC : un nouveau D.P. vient de sortir, nommé BigDos. Il permet de lire et écrire sur des partitions formatées au format PC, quelle qu'en soit la capacité (finie la limite des 32 Mo). Concrètement vous allez pouvoir échanger avec un PC des disques durs, quelle que soit la capacité (en IDE comme en SCSI) ou encore sur des syquest ou n'importe quel support amovible comme un EZ-DRIVE ou un ZIP.

En parlant de ZIP et d'EZ-DRIVE, sachez que ces 2 périphériques fonctionnent très bien sur Falcon (en SCSI bien sur) et donc probablement aussi sur ST avec un câble du type "the link".

Je pense d'ailleurs bientôt faire l'acquisition d'un EZ-135, et je pourrais donc faire le test, ainsi que celui de BigDos (dit Godefroy, je peux aller écrire en rub. périphériques le mois prochain ?)(N.D.L.R. le test de l'EZ-135 est déjà publié dans le numéro 100).

Autre découverte intéressante : un kit de développement officieux pour Jaguar. Il s'agit en fait d'un module qui s'insère d'une part dans le port cartouche, et de l'autre dans la Jaguar (comme vous pouvez le constater sur la photo).

Une petite modification, très simple, de celle-ci permet d'ajouter un commutateur qui permet de basculer dans le mode développement. Le tout coûte à peu près 1500 F (ça vient de Suède).

Kor (Trisomic Dev.) qui en a fait l'acquisition m'a affirmé que la livraison était rapide, que la doc système était très complète, et que le kit contenait tous les outils de développement nécessaires.

Si vous êtes intéressés, et que vous avez accès au Web, allez donc jeter un coup d'oeil à l'adresse suivante : http://www.edu.isy.liu.se/z94patsa/jsdata/jserver.html (ouf !).

Merci à Kor pour ces infos.

LES CONCOURS

Bon, c'est pas tout ça, mais là on est en rubrique démos, parlons donc des concours : les traditionnels concours étaient présents : modules graphismes etc...

En ce qui concerne nos machines il y avait le concours démo Falcon et intro 96 Ko.

Le tout couronné par des concours surprise délirants tels que : concours de lancer de disquette (classique), de disque dur (déjà moins), divers concours de graphisme avec des thèmes différents (logo Place to Be avec une créature féminine, extra terrestre de Roswell avec une chouette sur l'épaule), mais aussi concours de module une voie, un sample, 10 Ko maximum (si je vous assure) et le meilleur pour la fin : un concours de démo "anti-PC".

En ce qui concerne le concours de lancé de disquette le record (57 mètres) a été battu puisque Nullos de Scarface a lancé le petit disque de plastique à 65 mètres !

Pour le lancé de disque dur, la distance n'est que de 48 mètres, à noter que le disque dur a également servi pour un match de foot, et qu'il a terminé en bien piteux état (rassurez-vous, c'était un vieux disque dur MFM de PC).

Le concours de démos anti PC n'a pas donné grand chose sur Atari (ou plutôt si, mais les productions ne sont pas finalisées) alors que sur Amiga, nous avons eu droit à une démo hilarante, qui a provoqué un fou rire chez tous les participants lors de la projection.

Enfin, notons qu'un autre record a été battu : celui du nombre de filles qui ont franchi le seuil de la porte de la salle : 37 filles ! (dont ma copine héhé).

En ce qui concerne les productions "classiques", les résultats sont indiquées comme d'habitude dans un tableau (mais si, regardez bien !).

LES DEMOS

Deux intros seulement sur Falcon, dont une, de Bill à juste titre nommée la Big Shit qui n'est visiblement pas terminée, et qui est en entrelacé avec un effet plus ou moins réussi (plus ou moins raté plutôt) et donc à part pour abîmer vos yeux, il n'y a pas grand intérêt à visionner cette intro.

L'autre intro, la bound42 de Joker/MJJprod est par contre très réussie, jugez plutôt :

En moins de 96 Ko nous avons un musique (soundchip, mais musique quand même), une sorte de traînée de points en fire très belle, qui forme tout



d'abord les lettres MJJ puis ensuite P2B4 (Place to Be 4).

Vient ensuite un tunnel mappé de couleurs chamarrées (sympa, mais l'écran est un peu trop étroit).

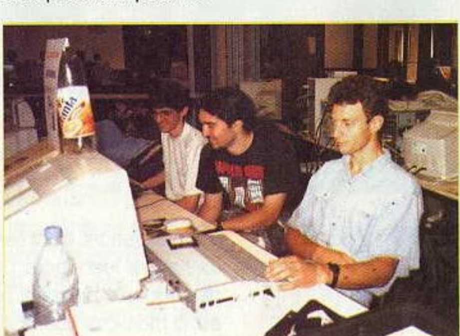
Passons sur le dessin qui suit, car l'effet suivant est une bouncing ball mappée en forme de visage, avec éclairage "rotatif" très bien réalisée et surtout impressionnante pour une démo de cette taille !

Le dernier effet est un objet en 3D fort bien animé.

Au global cela nous fait une très belle intro, à posséder absolument.

En ce qui concerne les démos, je vous donne rendez-vous le mois prochain pour les tests, dans la suite de ce compte rendu (et oui, je fais durer le plaisir !).

Vous avez tout de même droit à 4 interviews qui ont été faites à la Place to Be, je ne les ai pas "censurées", comme vous pourrez le constater.



EN BREF

N'oubliez pas de noter sur vos agendas 2 dates : tout d'abord les 1,2 et 3 novembre au Centre culturel de Chelles (77) où aura lieu la Saturne Party 4 (pas de compétition Atari, mais de nombreux ataristes, dont votre serviteur, seront présents).

Mais surtout les 7 et 8 décembre, pour le second forum des applications Atari, auquel je serais présent pour vous proposer les dernières démos, dans le cadre du service démos.

REMERCIEMENTS

Je tiens à remercier de nombreuses personnes dont : toute l'équipe d'Eagles (dont JPS, Astrid et CALS'N), DUMBO, the MISFITS, Sébastien TERRAL, Sébastien FAVARD, the Beast, Trisomic Dev.,Mangue/Adrenaline ONC,et tous ceux que j'oublie (pardon)...

NE RATEZ PAS LE PROCHAIN EPISODE

Le mois prochain, la suite de ce compte rendu, avec d'autres interviews, des images, des photos, et les captures des démos de la Place to Be...

Et puis aussi les infos et le test de la O-TENTYK, démo Falcon du groupe Adrenaline, qui vient juste de sortir.

CALS'N (EAGLES)

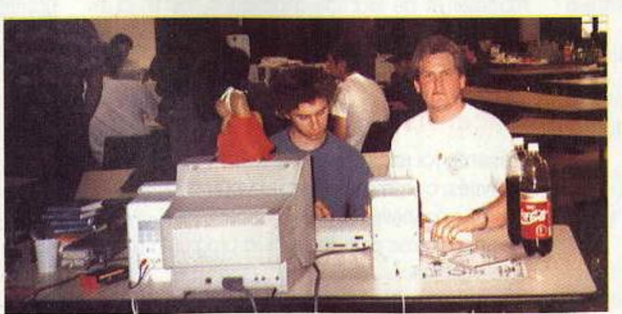
Note : il était plus très en forme quand j'ai fait l'interview...

Présente toi rapidement, quels sont tes activités, comment en es-tu venu à l'Atari ?

Stéphane Navailles, 22 ans, toutes ses dents. Musique, Animateur radio, Arsouille : ça, c'est MOI. Et c'est bien parce que je suis un arsouille de première que je suis passé sur ATARI. J'explique : JPS est un arsouille, Cyann est une arsouille, Brainwasher est un arsouille... il leur en fallait un quatrième. C'EST CHOSE FAITE. (NDLA : tous ces gens font partie d'Eagles, mais je ne suis pas encore trop sur de comprendre ce qu'est un arsouille...)

Tu fais partie de l'association Eagles, qui a organisé la Place to Be, bilan positif pour cette C.P. ?

Et oui, j'en fais partie... Et c'est très dur : ils se sont permis de me balancer dans un bac à poisson rouge le troisième jour de la CP sous prétexte que j'ai une légère ressemblance avec l'extraterrestre de Roswell... (pause : Tu me prends une bière s'il-te-plait ?!?) Bilan très négatif : je suis resté mouiller pendant plus de 12 heures. Mis à part ma petite personne... C'était vraiment COOOOOL cette année : un max de problèmes technique, il pleuvait la musique était trop forte, le bar trop loin, et une AMBIANCE D'ENFER. Ils veu-



lent tous revenir l'année prochaine !!! Tout le monde s'est entendu... Sauf avec Jaques Pradel. On a déliré comme des fous, on n'a pas dormi, on n'a pas vomi non plus. Bref, SUPER. Tout le monde réserve sa place pour l'année prochaine.

Il y avait un trentaine de Falcons présents, est ce que c'est plus que l'année dernière ?

Heu... Oui... L'an dernier, il y avait une trentaine de personnes (toutes machine confondues) (rire...) MAIS IL Y A DEUX ANS, ON ÉTAIT 230 !!!

On se donne donc rendez-vous l'année prochaine pour la Place to Be 5, déjà quelques infos ? (lieu, etc...)

PLACE TO BE V : peut-être à PAU (y a plus de filles...) au mois d'Août, avec plein de nouveautés comme par exemple le concours de lancé d'AMSTRAD CPC.

Le mot de la fin ?

Je vous aime.

DUMBO (BIG NOZ)

Présente toi rapidement : quelles sont tes activités, comment en es-tu venu à l'Atari ?

Je suis tombé dans la marmite tout petit : à 10 ans j'avais mon CPC 464, et puis j'ai eu un STE. Ensuite vint le Falcon, et voilà... Je suis étudiant en électronique/ informatique et je suis passionné de musique. J'ai formé le groupe BiG NoZ avec des amis, il y a quatre ans et nous voilà lancés sur la route de la musique de jeunes. Vu mon intérêt pour la musique et l'informatique, il était naturel que j'en vienne à programmer LE soundtracker : Graoumf Tracker.

D'où vient le nom "GRAOUMF" ?

En fait le Graoumf est le style de musique que fait mon groupe : c'est un espèce de Rock indépendant, à mi-chemin entre Sonic Youth et Nirvana. Plus généralement, c'est un état d'esprit. Je trouvais également que les soundtrackers avaient généralement des noms ronflants et pas très originaux, j'ai donc voulu mettre un terme à tout cela.

Que penses-tu des machines Atari et des clones, quel avenir vois-tu pour ces machines ?

Le Falcon est à mon avis une bonne machine, mais qui à mon avis souffre d'un certain nombre de défauts : d'abord la vitesse, il est lamentable d'avoir un simple 68 030 à 16 MHz et un bus de 16 bits quand on voit les performances des machines d'aujourd'hui, et même celles de l'époque de sa sortie. Ensuite, Atari a complètement abandonné le secteur micro juste après la sortie de l'oiseau, pour se consacrer à la Jaguar, parait-il plus rentable (...)

C'est en fait ce qui a mis à mort le Falcon, vu qu'aucune carte accélératrice n'est sortie rapidement, le manque de vitesse de la bête se faisant de plus en plus important. Toutefois, j'espère beaucoup des clones, comme le Cent 040 qui s'annonce vraiment excellent. Il est malgré tout assuré qu'à long terme, les machines Atari n'ont plus d'avenir que pour les passionnés.



Dans l'ensemble l'ambiance ici, à la Place To Be, est bonne, certains disent que "l'esprit démo" n'est plus présent, qu'en penses-tu ?

Mais qu'appelle-t-on l'esprit démo ? Si c'est rester enfermer pendant 3 jours sur sa bécane à coder sans interruption, cacher ses sources et tout l'esprit de compétition qui va avec, alors je suis tout à fait d'accord pour la disparition de cet "esprit démo". On le voit maintenant, dans l'ensemble les productions sont moins techniques, plus "fun", beaucoup plus de personnes prennent part aux concours, ce qui est à mon avis une bonne évolution (l'essentiel c'est de participer, non ?)

Le mot de la fin ?

On n'en parle pas beaucoup, mais moi ça m'a frappé : la rivalité entre machines a quasiment disparu. Peut-être que c'est la diversité des modèles et de leur utilisation qui a mis fin aux guéguerres, il en ressort un esprit beaucoup plus sympa dans les coding party.

Vincent (JC96/MOOD)

Présente toi rapidement quelles sont tes activités, comment en es-tu venu à l'Atari ?

Je m'appelle FONTAINE Vincent, j'ai 17 ans et mes principales activités sont la programmation et la musique.

J'ai commencé à coder en Z80 vers 7 ans avec un AMSTRAD puis j'ai glissé rapidement vers le ST. J'ai eu successivement un 520ST, un 1040STE, un MegaSTe et bien sûr mon petit F030.

Maintenant ça fait presque 8 ans que je code en 68000 et deux ans en C, et j'espère continuer ainsi.

Quelle est ton actualité, tes dernières productions, et les projets en cours ? A quels concours participes-tu pour la Place to Be ?

Je suis plutôt axé vers la programmation de softs musicaux et vers le système (que j'adore trifouiller !!!)

En ce moment, je suis en train de terminer ERZ, mon noyau multitâches pour programmeurs. Je fait aussi quelques fichiers LOD d'effets sonores (Chorus, Flanger, Disto, Wha, Reverb etc) et je pense sérieusement à faire un multi-effets complet pour Guitares et Basses avec plus d'une vingtaine d'effets (avec une pédale au pied pour la Wha Wha). Pour l'instant, mon plus gros développement reste SLOWN, un logiciel de Time Stretching qui est au stade de fignolage (peut-être pour décembre ou janvier...) En ce qui concerne les concours, j'espère que Vince B./MOOD (très bon coder) et moi aurons terminé notre petite démo.

Personnellement, je suis chargé de faire un MODULE SoundTrack parodiant The Place To Be IV et d'optimiser quelques écrans pour Vince B.

Que penses-tu des machines à base de TOS et quel est leur avenir selon toi ?

Je suis sur ATARI, je RESTE sur ATARI !!! En ce qui concerne les machines a base de TOS comme le MEDUSA et l'HADES, c'est l'avenir même des machines ATARI. Je suis très heureux de la tournure actuelle concernant les machines a base de TOS. Je pense acheter bientôt un C-LAB ou peut être un HADES (pourvu que son



développeur pense à des musiciens comme moi et intègre un super circuit sonore comme dans mon non moins super FALCON).

La production, même au compte-gouttes, de ces machines prouve qu'il y a, qu'il y aura toujours des passionnés du 68 OOO.

Que penses-tu de l'ambiance, ici à la Place to Be, certains disaient récemment que "l'esprit démo" n'était plus présent ces derniers temps...

Bon, ben je pense qu'il n'y a qu'à regarder le nombre de démos qui ont été rendues : tout simplement FANTASTIQUE !!!

Autre chose à remarquer : le nombre de Faucons présent est assez impressionnant (bien plus que d'habitude en tout cas) "L'esprit DEMO" est quelque chose qui a toujours existé et qui existera toujours. Arrivera-t-on à empêcher quelqu'un qui aime sa machine de coder ? Le FALCON a encore de (très) beaux jours devant lui.

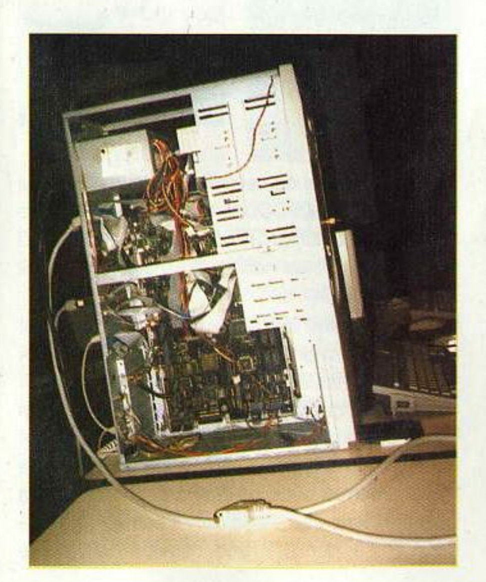
Le mot de la fin ?

Pour terminer, j'aurais juste une petite suggestion à faire : STMAG est devenu une revue de "vieux" utilisateurs. Nous on voudrais bien qu'elle redevienne ce qu'elle n'aurait jamais dû cesser être : une revue de "jeune" coders : Ou sont les pages programmation ???

Il faut gonfler le mag (ou le Disk3'5 ou même pourquoi pas un CDROM nom de Zeus !!!) de trucs, astuces, listings, docs...

Allons, il faut remuer tout cela, sinon vous risquez de décevoir... (NDLA : bon, vous voyez j'ai pas coupé, mais je crois que la rubrique démo va un peu dans ce sens là non ?)

Je souhaite passer un petit message à tous ceux (et à toutes celles) qui n'étaient pas présents à la CP : si vous pensez que vous tournez en rond avec votre machine, vous vous trompez : Le FALCON ça ne fait que commencer...





SINE (IDEM LINE)

Présente toi rapidement, quelles sont tes activités, comment en es-tu venu à l'Atari ?

J'ai acheté mon premier 1040 STE en 1989, au départ surtout pour les jeux, puis ensuite les démos m'ont amené à la programmation. L'omikron fourni avec la machine m'a bien servi, depuis 90 je programme en GFA, et je programme toujours dans ce langage. Je vais peut-être me lancer dans l'ASM.

Tu es encore sur ST, es ce que ce n'est pas trop dur, face aux nombreux Falcons qui étaient présents ?



Je voulais présenter une démo, mais je n'ai pas eu le temps de la terminer. En GFA, sans DSP... pas évident !

Que penses-tu des machines Atari et des nouveaux clones ?

J'utilise des PC à la FAC, et ça me laisse froid... je préfère m'éclater sur des machines Atari ! La puissance des nouveaux PC permet de faire n'importe quoi, ce trop plein de puissance n'est pas intéressant pour programmer des démos, il n'y plus d'intérêt, par contre pour des applications comme le raytracing, c'est très pratique.

En ce qui concerne les clones, je ne les ai pas vu tourner, mais ils ont l'air intéressants, les différentes cartes accélératrices aussi...

Tu comptes passer sur Falcon ?

Oui, j'en ai déjà un... mais je l'ai acheté chez OXO en février, et je n'ai pas encore pu l'utiliser...

Le mot de la fin ?

Faites encore des démos sur ST !

Frédéric THIRARD

RESULTATS PLACE TO BE 4

154 participants (170 en comptant les organisateurs). Info : les intros et demos étaient projetées sur un FALCON 4MO + CENTURBO (les démos qui fonctionnent avec la Centurbo sont marquées d'une étoile). Les graphes ont été visualisés sur un Falcon RVB avec IRISVIEW. Les Musiques ont été diffusées par un Falcon et Graoumph Tracker (pour les mods GTK/GT2 ,MOD et DTM) et par un PC et Fast tracker pour les XM et S3M

DEMOS FALCON (137 votants) :

1° – The Most Wanted SCARFACE 129 points *
2° – Gloop THE MISFITS 85 points
3° – Xtasie TRIO 38 points
4° – KLAFOUTI RDT Crew 11 points *

DEMOS HORS CONCOURS CAR PAS ASSEZ DE PARTICIPANTS :

ROSWELL DEMO FALCON *

INTROS FALCON 96K:

1° – BOUND DEMO DE JOKER MJJ PROD 132 points *
2° – BOUND DEMO DE BILL RDT CREW 85 points *

SOUNDTRACK 1 VOIX :

1° – NEXT
2° – Skyman
3° – Bill
...

SOUNDTRACK 4 VOIX :

1° – PLUG 41 pts
2° – TEX 33 pts
3° – KANA-X 24 pts
4° – DJ SLY 21 pts
4° – KANA-X 21 pts
5° – KANA-X 18 pts
6° – PYMFYD 12 pts
7° – PYMFYD 9 pts
8° – TMX 8 pts
9° – YELL 8 pts
10° – LORD 7 pts
11° – INSANITY 6 pts

SOUNDTRACK 32 VOIX:

1° – CALS'N / EAGLES 43 pts
2° – ADONIS / OLYMPUS 35 pts
3° – DJ SLY 23 pts
4° – INSANITY 22 pts
5° – BRAINWASHER / EAGLES 13 pts
5° – DUMBO / BIG NOZE 13 pts
6° – Sergent Slayer 6 pts

CONCOURS LOGO PLACE TO BE

1° – Coyotte
2° – Cyann / EAGLES
3° – TEK / SCARFACE

CONCOURS GFX ROSWELL

1° – TEK / SCARFACE
2° – COYOTE
3° – Sergent Slayer

LANCER DE DISQUETTES

1° – NULLOS / SCARFACE record de 68 mètres !!!
2° – SLIC

(Résultats communiqués par JPS/EAGLES)

revue de presse

Un mois assez chargé qui voit beaucoup de changements : la fusion de ST COMPUTER avec ATARI INSIDE, la fin de LYNX CONNEXION, le passage en A4 couleur pour JAG CONNEXION et la naissance effective du nouveau magazine anglais dont je n'ai pas encore reçu d'exemplaire. Que les fans de PFM se rassurent, si nous n'en avons pas parlé ces derniers temps, c'est tout simplement que nous ne le recevions plus. Les deux numéros nous manquants nous ont été envoyés depuis et, s'ils arrivent à bon port, cela devrait faire deux chroniques le mois prochain.

ST COMPUTER

n°6

Juin 1996



Ce numéro est ancien! Pourquoi j'en parle alors ? Parce qu'à l'heure où ST COMPUTER est maintenant repris par FALKE VERLAG, il me paraît intéressant de jeter un dernier regard sur ce qui fut le plus grand magazine ATARI et qui en deux ans est devenu un instrument de "démoralisation" des ataristes en les poussant, financé en partie par Apple, à passer sur Mac. Ce numéro 6 en est encore un exemple symptomatique avec son édito se demandant l'intérêt de l'Hadès aujourd'hui. Heureusement, un numéro suivant comportera le test de ce dernier et changera complètement d'avis par rapport à l'Hadès 60.

Ce qu'on regrettera le plus dans la nouvelle formule ST COMPUTER/ATARI INSIDE, c'est la qualité de la maquette et surtout ces fabuleuses couvertures de l'original comme celle de ce numéro. On y voit Adam brandissant un baril de Pentium alors qu'Eve lui propose de croquer dans la pomme multicolore, cela pour illustrer la sortie de Magic PC après celle de Magic Mac. Si seulement, nous pouvions avoir des couvertures de cette qualité pour ST MAG !!!

Nonobstant les rumeurs, N.AES existe bel et bien et fonctionne à merveille. Pour preuve le test de ce mois-ci qui lui attribue 4,5 souris, soit quasiment le top. Signalons tout de même que l'article révèle que Kobold ne fonctionne pas correctement et qu'il peut y avoir quelques problèmes de redraw. On appréciera par contre d'avoir toutes les fonctionnalités de l'AES 4.1.

NAES, Magic et puis STonx, décidément, ce magazine est placé sous le signe des systèmes d'exploitation.

Avant d'arriver à ce dernier, je voudrais m'arrêter un peu sur Magic PC qui semble enfin être un émulateur réussi sur PC. J'ai déjà mentionné dans ce magazine combien je trouvais les émulateurs Atari sur PC totalement décevants et apparentant les ataristes à des gens d'un autre âge de part leur lenteur extrême de l'émulation et les résolutions s'arrêtant au monochrome. Eh bien cette fois-ci, il semble que Magic PC ait réussi à faire mieux que ses prédécesseurs en proposant un bureau digne de ce nom. Seule restriction, il s'arrête aux 16 couleurs. Cela est dû au fait qu'il émule le TT et non le FALCON (inémulable pour cause de spécificité technologiques). Un GEM Bench sur un Pentium 150 par rapport à un TT, donne les résultats suivants : Graphics : 351 %, CPU : 113 % et Average : 288 %, soit en gros trois fois la vitesse dudit TT. Le test mentionne également que Magic PC ne fonctionne pas sous Windows'95. Magic PC récolte également 4,5 souris.

STonx ? pour ceux qui ne le savent pas encore, c'est le nom d'un émulateur ATARI sous UNIX. Celui-ci semble également ne fonctionner qu'en monochrome (démentez-moi si je me trompe), même si la résolution affichée dépasse les 600 * 400. Il peut s'installer sur les stations suivantes : SGI Iris indy, SUN UltraSparc 1, SUN SparcStation 2, PC sous LINUX 1.3.86. Vous venez de lire LINUX. Vous avez donc peut-être eu la même pensée que ST COMPUTER : installer LINUX sur un ATARI et lancer STonx pour voir ce que cela fait. Et bien, aux dires de l'auteur, cela rame un maximum. Cela semble inutilisable pour tout dire. De toute façon, c'est tout simplement inutile alors cette lenteur n'a aucune importance.

Avant de clore ce chapitre sur les émulateurs, signalons qu'il y a un court article sur le nouveau JANUS distribué par C-LAB et qui donc est intégralement compatible avec les logiciels musicaux. Vous allez me demander pourquoi acheter JANUS pour faire tourner CUBASE alors que ce dernier existe également sur PC ? Eh bien parce que, d'après Charlie STEINBERG en personne, la seule horloge vraiment fiable sur micro, c'est celle de l'ATARI, d'où le fait que les musiciens possesseurs de PC peuvent être tentés d'investir dans cette carte histoire de faire de la musique vraiment précise.

La question qu'on peut se poser alors, c'est pourquoi ne pas acheter directement un ST d'occasion, vu le prix de ladite carte (dans les 2 500 F si je me souviens bien d'une discussion avec Paul WIFFEN cet hiver).

Nous avons cité Charlie STEINBERG. Cela tombe bien puisque ce dernier est interviewé dans ce numéro. La phrase clef de cet entretien est la suivante : "La version de Cubase Audio sera encore updatée", ce qui devrait rassurer les nombreuses personnes qui ont entendu l'inverse de l'importateur français. C. STEINBERG annonce également son grand intérêt pour ce que fait C-LAB et qualifie le MK-X d'une machine "100% plug & play".

BON ! Hein ? Quoi ? Qu'est-ce donc ? Tout simplement un logiciel de gestion de restaurant sous GEM et en réseau. L'installation décrite se décompose en quatre postes : le restaurant, le bar, la réception et le bureau. Ces postes sont reliés entre eux grâce à Midicom. Pour tous les restaurateurs que cela intéresse, BON est disponible auprès de :

Rolf-M Ehlken
Computer-Software-Support
Stettiner Str.10
29456 Hitzacker
Tél. +49 (05862) 93 94

On trouve également une version 5.22 de MAXIDAT, ainsi que TEKNOBALL un nouveau et très esthétique casse brique pour FALCON qui récolte un satisfecit de 85%.

ATARI INSIDE

n°5

Août/Septembre 1996



Il s'agit là du dernier numéro avant la fusion avec ST COMPUTER citée plus haut, que j'ai d'ailleurs récupéré en même temps que le premier hybride résultant de celle-ci. On y trouve pas mal d'infos sur SOUNDPOOL comme une belle capture d'écran d'AUDIO MASTER 2, des nouvelles de CD RECORDER 2, de ZERO X 1.55 et du DIGI SWITCHBOARD.

Le gros test du mois, c'est RAYSTART 3.1 dont j'ai enfin pu avoir une version entre les mains (LA TERRE DU MILIEU doit l'éditer prochainement et tout en français). Petite déception, il n' y a qu'un ajout par rapport à la 3.0 : l'exportation au format du logiciel VISAGE 3D sur PC. Pourquoi ? Parce que c'est le dernier bébé de Reinhardt EPP l'auteur de RAYTART. Faut-il en tirer la conclusion qu'il a abandonné ce dernier ? Une nouvelle version de

RAYSTART, censée calculer 5 fois plus rapidement, doit voir le jour prochainement (celle que nous traduirons). Est-ce Reinhardt qui l'a programmé ou a-t-il laissé à d'autre le soin de le faire ? Je n'ai pas réussi à le comprendre lors de mon entretien avec A.GOUKASSIAN (FALKE VERLAG). Réponse sans doute prochainement. En tout cas, la bonne nouvelle c'est que le prix du logiciel est revenu à des proportions atariennes : 129 DM soit ENV. 430 F.

Nous parlions il n'y a pas si longtemps du LINK 96 permettant de connecter n'importe quel disque dur SCSI à un ST, le voici. Il peut même être livré avec SCSI TOOL Junior ou HD RUTIL/HD DRIVER.

Décidément, les allemands sont des programmeurs d'émulateurs car voici TOS2WIN qui offre, dans un match avec MAGIC PC les benchmarks suivants : Display 3.2, CPU 1, Average 2.9. Un autre des avantages de TOS2WIN est le fait qu'il permette 256 couleurs au lieu des 16 de MAGIC PC.

MAGIC ATARI est par contre également à l'honneur avec le test de MAGIC 5.0. On y apprend que les routines du cache ont été largement optimisées et que les noms longs sont maintenant possibles.

J'ai toujours été amoureux de la Scandinavie et regrette chaque année de ne pouvoir me rendre au NORDISK ATARI SHOW pour cause de maquettage de ST MAG et de coût du transport. C'est donc avec un certain plaisir que je me suis plongé dans le compte rendu de ce salon qui, s'il n'est pas très grand, a le mérite de représenter le dynamisme nordique avec TEKNOBALL, ZEBULAND, WILLIE, RAINBON, les JAM, CAM (un magazine sur CALAMUS SL), FAST BOOT et surtout CONQUEST OF ELYSEUM un jeu à la CIVILIZATION pour FALCON qui a l'air très beau.

ST COMPUTER & ATARI INSIDE

n°10

Octobre 1996



Ca y est, voilà enfin la fusion des deux magazines allemands. Que gagnons-nous ? la fin des manoeuvres de récupération Apple! Que perdons ? Pas mal de pages couleurs et la qualité graphique de ST COMPUTER, même si la maquette de cette nouvelle version reprend un peu de l'ancienne. Contrairement à ST COMPUTER, ATARI INSIDE n'était pas un journal de maquettiste et ST COMPUTER & ATARI INSIDE hérite de ce manque de sens graphique haut de gamme. Du coup on a un peu l'impression que ST COMPUTER a un peu plus perdu de son âme à la première vision. Heureusement, la deuxième pousse dans l'autre sens car A. GOUKASSIAN est avant tout un passionné qui a su réinsufler la flamme de la passion au numéro un de la presse "atarienne" germanique.

Les deux magazines commençaient par les actualités, il n'y a donc aucun changement de ce côté-là. On y apprend ainsi que COMA est en version 3.5 aussi bien sur ATARI que sur MAC et que le LINK 96 interne pour MEGA STE est lui aussi dispo.

Par contre le défaut de ce numéro est de faire des tests déjà effectués dans l'un ou l'autre magazine pour ceux qui n'en auraient lu qu'un des deux auparavant. On a donc droit à TOS2WIN et l'HADES une nouvelle fois. Notons que cette fois-ci, il s'agit de l'opus 40 du dernier bébé de Fredi ASCHWANDEN. Je vous donne les benchmarks qui sont très à la mode dans cette revue de presse. Le match le met en parallèle un TT en résolution TT moyenne (640 * 400 16 couleurs). Display : 2940 %, CPU : 397% et AVERAGE : 2261%. Je vous conseille de relire ceux des émulateurs PC cités plus haut, cela devrait remettre bien des pendules à l'heure et ce d'autant plus qu'il ne s'agit que de l'HADES 40. Cela me rappelle une phrase de Christophe CORDONNIER dans ST&Co qui disait à peu près ceci : "la meilleure émulation ATARI possible, c'est l'ATARI lui-même".

La fameuse saga "THE STORY OF ATARI" est enfin de retour et s'attaque au 400, 410, 800, 810, 815, 820, 822, 825, 830, 835, 850, cx22, cx30, cx40 et cx85. De quoi réviser vos connaissances. Les miennes s'arrêtaient bien avant, ou bien après devrais-je plutôt dire.

Les tests eux ne se comptent plus en souris, mais en dix points. Le cd rom CALAMAXIMUS enfin édité en récolte 8 et ce sera le seul de ce numéro un peu vide en test.

La FALCON SCENE est toujours là, ainsi que les rubriques MAGIC MAC et jeux. Dans cette dernière on trouve le test de CONQUEST OF ELYSEUM cité plus haut, PAINIUM DISASTER à l'intro absolument sublime et STRANGE WAR (ST/E, FALCON) inconnu au bataillon, bien que provenant de notre beau pays, et qui récolte 80%.

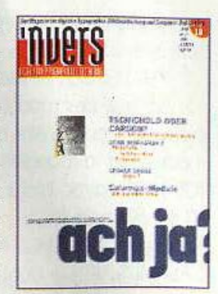
Un numéro qui voit le retour sur la scène d'un ST COMPUTER de passionnés, mais qui marque en même temps, la fin d'une époque, celle des magazines ATARI avec un véritable budget. Tout comme ST MAG (depuis pas mal d'années), ST COMPUTER n'a plus de véritable équipe de réalisation (maquettistes, correcteurs...) et, si le contenu ne s'en ressent pas, la vision des pages en bichromie et de la couverture ne peut que laisser une petite amertume. Heureusement, ST COMPUTER n'a pas eu le sort d'ATARI WOLRD (qui lui avait également une véritable équipe de réalisation) et est toujours présent dans les kiosques. Et puis le contenu est bel et bien celui d'un journal ATARI et non plus celui d'un magazine APPLE déguisé.

INVERS

n°10

Octobre 1996

Au Multikom'96, j'ai enfin pu revoir INVERS et avoir une copie du dernier exemplaire de leur magazine intégralement dédié à la PAO, notamment pour les amoureux de CALAMUS. La maquette est toujours aussi belle et avant-gardiste et c'est un véritable plaisir de se promener au fil des pages, même sans lire les articles.



Ceux-ci nous concernent particulièrement ce mois-ci puisqu'on y trouve une avant première de CALAMUS SL 96, un test de l'HADES 60, un tableau des modules CALAMUS disponibles, un article sur l'import/export postscript dans CALAMUS SL et un test de STELLA. Voilà pour ce qui concerne le monde ATARI spécifiquement. Pour le reste on a droit, entre autres, à un article sur les fontes ainsi qu'une pratique de la digitalisation avec l'utilisation de l'histogramme pour retravailler ses images. Le résultat est d'ailleurs surprenant et je me suis empressé de l'essayer moi-même. C'est assez étonnant la façon dont on arrive à récupérer une image sans détail. Je reprends l'idée pour un prochain article dans le cahier PAO.

Je ne m'étendrais pas d'avantage sur le nouveau CALAMUS SL, il est suffisamment décrit dans le compte-rendu du MULTIKOM'96. Par contre les tests de l'HADES 60 sont très intéressants car INVERS est autant un journal qui aime le MAC que le TOS. Ses journalistes étant des gens très sérieux, ils détaillent complètement leurs trois tests. Je vous en donne la synthèse.

Test 1 :

Flashage d'un document TIF de 16 Mo sous CALAMUS SL avec le pilote TIF d'ADEQUATE SYSTEM paramétré en compression LZW.

TT : 89 mn 40 s = 100% = facteur 1

Power Mac 9500 : 36 mn 56 s = 41 % = facteur 2.41 %

Hades 60 : 20mn 19s = 22% = facteur 4.39

Test 2 :

Affichage du chemin de fer sous CALAMUS SL d'un catalogue de 128 pages comportant 5 images TIF sans cache.

TT : 71 mn 10 s = 100% = facteur 1

Power Mac 9500 : 10 mn 05 s = 14.1% = facteur 7,2

Hades 60 : 9 mn 50 s = 13,8% = facteur 7,1

L'Hades testé était équipé d'une ET 4 000 1 Mo assez lente par rapport à la carte présente dans le MAC.

Test 3 :

Chargement et affichage du logo MGI dans CALAMUS SL

TT : 12 mn 15 s = 100% = facteur 1

Power Mac 9500 : 3 mn 22 s = 27.5% = facteur 3.64

Hades 60 : 1 mn 40 s = 13.6% = facteur 7.35

Sachant que le 9500 est le plus puissant des MAC actuels, je vous laisse méditer sur le résultat de ces tests. Pour INVERS, il est clair que l'HADES 60 est la machine la plus rapide à leur disposition,

pour le flashage entre autres. Ils titrent donc l'article avec ces mots :

"HADES 60 : les Dieux doivent être fous".

La liste des modules CALAMUS SL est assez éloquente puisqu'elle met en face de chaque module sa disponibilité selon la plate-forme : TOS/MAC (avec Magic MAC), WINDOWS 95 ou NT. Sur 60 modules ou pilotes, 58 le sont CALAMUS SL, 18 pour CALAMUS PC et 18 également pour CALAMUS NT. De quoi faire réfléchir plus d'une personne désirant passer sur PC ou NT pour travailler avec CALAMUS et ce d'autant plus que la version SL est de loin la plus rapide sur un HADES 60 grâce à la conjonction de son moteur en assembleur et de la puissance du dernier micro de Fredi ASCHWANDEN.

Le chapitre concernant l'importation/exportation POSTSCRIPT est particulièrement intéressant puisqu'il rend le flasheur CALAMUS SL, flasheur universel. Je développe également ce thème dans le compte rendu du MULTIKOM'96, je ne reviendrais donc pas dessus une nouvelle fois.

Quant à la dernière version de STELLA, base de données multimédia, elle a l'air particulièrement intéressante et ce d'autant plus qu'elle ne coûte que 65 Dm soit moins de 250 F.

JAG WAR

n°6

Sept/Octobre 1996



JAG WAR est un petit fanzine tout à fait étonnant. Du haut de ses 14 pages maquettées sans prétentions et photocopiées à la va-vite, on y trouve des infos assez surprenantes. Qu'on y adhère ou non, c'est une autre histoire. Ce n'est pas mon cas, car j'ai abandonné tout rêve du côté de la corp. JAG WAR a le mérite d'annoncer des choses que personne ne fait et donc d'avoir un intérêt propre en dehors des tests de jeux. Ce mois-ci il s'agit d'un projet nommé JAG BOX, hybride entre une JAG et le fameux MICROBOX qui devait rentrer en production, il y a quatre ans et pour lequel Jack TRAMIEL a mis son veto au dernier moment. Cette JAG BOX sortirait en 1997. On y trouve même toutes les caractéristiques techniques. Comptez pas moins de cinq processeurs : Oscar, Cookie Monster, Bert, ernie et Kermit travaillant respectivement à 128 bits, 32 bits, 64 bits, 64 bits et 64 bits. Cela fait effectivement une puissance phénoménale et on se met à rêver à ce que ce monstre balayerait sur son passage tant du point de vue micro que console. JAG WAR tire ses infos du JAG MAG 12, fanzine Internet. J'avoue avoir une envie terrible d'y croire (comme tout le monde je pense), mais comment un tel projet pourrait-il avoir lieu avec seulement un personnel de 4 personnes chez ATARI Corp ? Comment la Corp pourrait-elle encore créer un projet après avoir "planté" tous les développeurs micro, puis JAGUAR ? Pourquoi Don THOMAS serait-il alors parti chez Sony après avoir annoncé qu'ATARI ne comptait plus rien faire pour la JAG ? Pourquoi la corp coulerait-elle alors son marché en bloquant une grande quantité de jeux terminés (Robinson Requiem, Iron Soldier 2, Creature shock...) depuis presque un an ? Beaucoup de questions qui m'ont amené et m'amènent encore à douter de la politique des rumeurs de projets jamais confirmés par la Corp elle-même.

Si je ne partage pas forcément les avis de JAG WAR quant aux projets de la Corp, je suis ce mois-ci totalement en accord avec les tests de jeux. DOUBLE DRAGON est réellement nul, Kasumi Ninja moyen, Attack of the Mutants Pinguins génial et Pinball Dreams excellent. C'est d'ailleurs un jeu que je pratique régulièrement tout en me demandant pourquoi il est si peu apprécié par les jaguaristes.

Le fanzine se termine sur le brochage d'un câble pour connecter sa JAG sur un SC1435 ainsi que des tips pour ALIEN et KASUMI NINJA.

LYNX CONNEXION

n°8

Septembre 1996



Nous voici devant le dernier LYNX CONNEXION. Il en ressort évidemment une certaine nostalgie que l'on ressent au fil de certains articles comme celui intitulé "Dépéchez vous les collectionneurs !!" qui nous laisse entrevoir la fin de la disponibilité de certains jeux ou accessoires, ou encore l'enquête où des utilisateurs témoignent du pourquoi ils avaient choisi la LYNX. La dernière page elle-même s'y met avec un gros THE END.

Cela ne veut pas dire pour autant que l'asso ne perlera plus de la LYNX, mais que celle-ci se retrouvera désormais dans JAGUAR CONNEXION.

Malgré tout, le papier est rose et le lot de tests toujours aussi rempli. QIX, NINJA GAIDEN, CHIP'S CHALLENGE, et BASKET BRAWL remportent tous deux coeurs tandis que HARD DRIVIN' n'en reçoit qu'un seul. Je dois dire pour ma part que je considère ce dernier comme injouable, mais c'est un avis tout personnel comme d'habitude dans cette revue de presse.

Les tips sont plutôt ténus avec juste trois plans de VICKING CHILD et tous les codes de QIX. Ceci dit, le tips de BATMAN RETURNS permettant le changement de niveau et l'invincibilité est enfin dans son intégralité. Qu'on se le dise !!!

JAGUAR CONNEXION

n°5

Septembre 1996

LYNX CONNECTION est mort, vive le nouveau JAGUAR CONNEXION !!!

Celui-ci est en grande partie tout en couleur et au format A4. La aussi on sent une pointe de nostalgie, mais comment ne pas l'avoir au moment où ce numéro était rédigé alors que même TOWERS II annoncé ne partait toujours pas en développement et que donc toutes les chances de nouveaux jeux sur JAG semblaient s'éloigner. Il faut dire que les lecteurs ont aussi la manie de poser les questions qui remuent le couteau dans le plaie. "Pour quand la sortie de Highlander II et II ? De Varuna's Forces ? de Deus ex Machina ?", "Que savez vous de la Jaguar II ?", "Est-ce que Alien Versus Predator II est en préparation ?", "A t-on des nouvelles du Jag Modem ?". Bref de quoi se démoraliser un soir de nuit sans lune.



Heureusement depuis, TELEGAMES a annoncé le rentrée en production de TOWERS II, AIRCARS, WORMS, IRON SOLDIER 2 et BREAKOUT 2000, ainsi que la volonté de sortir tous les jeux JAG et LYNX terminés et libres de droit (La Corp en bloque pas mal).

Mais rentrons dans ce nouveau numéro qui commence avec une interview de ??? La Terre du Milieu. Je vous laisse lire nos propos, j'aurais du mal à y chercher une quelconque critique, n'étant pas masochiste. C'est plutôt à vous de le faire.

Avant de passer aux test, un petite constatation concernant ceux-ci. Je vous l'ai dit plus haut, le magazine est maintenant en couleur, enfin presque intégralement. Un page sur deux en fait ! Du coup, pour bénéficier de la couleur sur toutes les captures de jeux, la maquette divise le magazine en demi-pages. Les articles s'étalent alors sur deux moitiés de pages. Mais comment faire autrement pour voir la couleur dans chaque test sans pour autant prendre deux pages par jeu. Du coup on est un peu paumé au début et ce d'autant plus que la pagination intervient au centre du fanzine.

C'était juste une remarque en passant qui souligne combien il est parfois difficile de gérer le maquettage d'un journal (ST MAG comporte également pas mal de problèmes de ce type).

Pour les tests eux-mêmes, il est étonnant de voir la similitude entre ceux de JAGUAR CONNEXION et JAG WAR. On y retrouve DOUBLE DRAGON 5, ATTACK OF THE MUTANT PENGUINS et PINBALL FANTASIES. Les diagnostics sont d'ailleurs les mêmes : DD5 nul, AOFTMP EXCELLENT, et PD bien. Il y d'autres jeux testés comme BALDIES, FEVER PITCH SOCCER et MISSILE COMMAND 3D qui remportent tous deux coeurs, IROM SOLDIER trois coeurs et SPACE ACE CD un seul organe palpitant.

Les tips concernent ULTRA VORTEK, PRIMAL RAGE, NBA JAM, WHITE MEN CAN'T JUMP et VAL D'ISERE.

TOXIC MAG

n°12

TOXIC MAG est un disk mag qui, à première vue, peut sembler un peu austère comparé à FALK'MAG : interface monochrome et articles quasiment sans images, mais cela provient d'un gros avantage. TOXIC tourne sur toute la gamme ATARI en 600 * 400 minimum, donc sur ST.

C'est le premier exemplaire que j'ai sous la main, malgré le fait qu'on en soit au n°12. Du coup je découvre. Le contenu est assez divers et bien rempli. On peut imprimer les articles et écouter la musique proposée en cliquant sur les icônes idoines.

Côté contenu, c'est assez large. Cela va de l'actualité ATARI, aux discussions philosophiques et économiques en passant par une revue de presse de tous les disk mags. A la lecture de TOXIC, on sent que les auteurs ont une prédilection pour l'hard rock et sont surtout spécialisés en démos et jeux. On a donc droit à divers compte-rendu ou avant-premières de party ainsi qu'un excellent catalogue des groupes de démomakers et de leurs productions. On vous invite également à participer à une méga démo réalisée par John COVE. Si cela vous intéresse, voici l'adresse :

John COVE 10, Beechwood Church Hill Caterham Surrey CR3 6SB Grande Bretagne

Côté jeux, on nous annonce, entre autres, un nouveau clone de DOOM pour ST intitulé KILLING THING, mais qui ne semble pas d'un esthétisme fabuleux.

En lisant l'article sur la PARSEC 44 on peut lire que "les gars de ST MAG ne se rendent pas compte du monstre qui va éclore". On a malheureusement vu que le monstre n'existerait visiblement pas, d'où ma rigoureuse prudence sur les annonces trop prématurées à l'heure actuelle. Le monde ATARI s'est beaucoup trop endeuillé de projets avortés ou ne fonctionnant pas pour s'emballer trop vite comme nous l'avons fait avec la PARSEC.

Ce qui existe bel et bien par contre, c'est le projet EVOLUTION de Bertrand MARNE et dont on parle dans ce n°12.

Parmi les nombreux articles, j'en ai remarqué un très amusant sur la manière dont se comporteront les ordinateurs au 01/01/2000. Sont-ils prévus pour afficher ces dates avec l'habitude de tout inscrire en six chiffres (16.10.96 par ex.) ? Je vous laisse lire la réponse dans l'article, l'ATARI s'en sort plutôt bien !

Il y a également un compte rendu d'une soirée de D&D, entendez par là donjon et dragon, sous forme de nouvelle assez sympa. Si les disk mag deviennent littéraires, c'est le monde à l'envers !!!

Godefroy de MAUPEOU

ATARI INSIDE
FALKE VERLAG
A.GOUKASSIAN Rührsbrook 1024226
HEIKENDORF,
ALLEMAGNE
abonnement : 55 DM (bimestriel)

ATARI ST NIEUWS
ACN Postbus 5011
2000 CA HARLEM, / HOLLANDE
abonnement : 39.50 FB (bimestriel)

FAUCONTACT
Mas du Crès
30140 BOISSET ET GAUJAC
abonnement : 90,00 F (6 numéros)

ST COMPUTER
MAXON COMPUTER
Postfach 59 69, D-65734 ESCHBORN /
ALLEMAGNE
abonnement : 130 DM (mensuel)

VOCI DI CORRIDOIO
EDIZIONI EMMESOFT
Via San Donato 49 / 10144 TORINO / ITALIE
abonnement : 108.000 L (bimestriel)

ST FORMAT
FUTURE PUBLISHING
Somerton, Sommerset TA11 6TB /
ROYAUME UNI
abonnement : 59.88 £ (mensuel)

ST ECHOS
St&Co
8, rue Froidevaux / 75014 PARIS
abonnement : 120,00 F (bimestriel)

FALCONNEXION
202, bd Gustave FLAUBERT / 63000
CLERMOND FERRAND
abonnement : 90,00 F (bimestriel)

PFM
F.F.C.
6, rue de l'Ecole / 67800 BISCHHEIM
abonnement : 100,00 F (bimestriel)

CONTACT'ST
CONTAC'ST
7, rue Félix Gaffiot / 25000 BESANCON
abonnement : 100,00 F (bimestriel ?)

O NAME FANZINE
Klaus FRKA
203, rue Jean Jaurès / 93000 BOBIGNY
abonnement : ?

JAGUAR
Obere Karspüle
D-37073 GOTTINGEN
abonnement : ? (bimestriel)

INVERS
INVERSMEDIA VERLAG GbR.
h.H. Ulf DUNKEL
Postfach 11 27, D-49618 LONINGEN /
ALLEMAGNE
abonnement : 100,00 DM/an (11 numéros)

ATARI DREAMMACHINE
Gilbert KOCH,
Alte Poststr.9, 88662 UBERLINGEN /
ALLEMAGNE
Postcardware

FALK'MAG
Bertrand JOUIN,
Golio Jr, La Jardière, 35250 MOUAZE
Freeware

SIENERA ONLINE INTERAKTIV
Sienera Multimedia Mailbox
Uwe SIEBERS
Bockhoretser Dorfstr. 39a, 28876 OYTEN /
ALLEMAGNE
79 Dm le numéro

LYNX CONNEXION
46, rue de versailles, 82300 CAUSSADE
tél + fax (16) 63 26 03 32

JAGUAR CONNEXION
46, rue de versailles, 82300 CAUSSADE
tél + fax (16) 63 26 03 32
tarif : 150 F/an : 6 numéros

JAG WAR
Stéphane LIGONNIERE
34, allée des Narcisses, 83210
SOLLIES-PONT
tarif : 3 timbres à 3F par n° – 6 n°/an

FALCON SEULEMENT
Pascal CORNOT
9, rue eds Ribottées
21000 DIJON

ACC
ATOS
21, rue Fondary, 75015 PARIS
tarif : 207 F/6 mois (3 n°)
Club ST : 190 F/6 mois (3 n°)
abonnement : 150,00 F/10 n°

TOXIC MAG
Stéphane PEREZ
les Hautes du Louvaron
38560 JARRIE
gratuit contre enveloppe timbrée – 3n°/an

ATARI

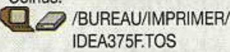
Bureautique

✓ Everest 3.6B
STF/STE/TT/Falcon

C'est la toute dernière version d'un excellent éditeur de texte. Outre une interface soignée et des fonctions très complètes, son utilisation reste très simple. Cette nouvelle version apporte encore beaucoup d'améliorations. Il ne fait pas tout mais, comme les autres éditeurs, il a ses "spécialités du chef".
Shareware allemand en version bêta.
/BUREAU/TTEXTE/EVRST36B.TOS

▼▼▼▼▼

✓ Idealist RSC 3.75
STF/STE/TT/Falcon 1 Mo

Traduction du ressource et autres fichiers pour Idealist 3.75, réalisée par Jean-Michel Coinus.

/BUREAU/IMPRIMER/IDEA375F.TOS

▼▼▼▼▼

✓ Ideatool RSC 3.75
STF/STE/TT/Falcon 1 Mo

Traduction des ressources et autres fichiers pour Ideatools 3.75 (dont Blinex), réalisée par Jean-Michel Coinus.
/BUREAU/IMPRIMER/IDEATOOF.TOS

▼▼▼▼▼

✓ Winstall 1.0
STF/STE/TT/Falcon

Winstall est un installateur d'application fonctionnant avec un script. Il suffit de créer un script dans un éditeur de textes (indication des chemins source et destination, création de dossiers...), puis de répartir les fichiers sur les disquettes et d'y joindre le programme d'installation et son script. Les utilisateurs n'auront plus qu'à lancer le programme pour installer facilement leur application sur disque dur ou disquette.
Programme et doc traduits en français par Jean-Michel Coinus.
/UTILS/FICHIERS/WINSTALL.TOS

Réf. : ST1753 

Communication

✓ StarBox 1.5U
STF/STE/TT/Falcon

Autre compère de StarCall, il est destiné à gérer un serveur.
Shareware en allemand.
/COMMS/TERMINAL/STARB15U.TOS

▼▼▼▼▼

✓ StarCall 2.1F
STF/STE/TT/Falcon (>=640x200)

Toute dernière version de cet émulateur de terminal (VT52, VT100, ANSI couleur...) à utiliser avec un modem.
Il peut aussi envoyer et recevoir des FAX grâce à son compère Starfax livré sur la même disquette et dispose d'un "chat mode" bien pratique pour éviter le mélange des caractères de deux connectés qui s'écrivent en temps réel.
Shareware en allemand (le "F" est celui du numéro de release).
/COMMS/TERMINAL/STARC21F.TOS

▼▼▼▼▼

✓ StarFax 1.5q
STF/STE/TT/Falcon

C'est le compère de StarCall, même s'il peut fonctionner indépendamment.
Compatible avec différents formats de fax, cet utilitaire est à essayer par les possesseurs de fax/modem.
Shareware en allemand.
/COMMS/TERMINAL/STARF15Q.TOS


Réf. : ST1754

✓ Swiftel Photo 3.12
STF/STE/TT/Falcon (>=640x400)

Swiftel Photo 3.12, l'émulateur de minitel d'abord lié à Sweetel, et gérant dorénavant l'émulation de minitel photo, ets devenu un outil à part entière.
Belle interface, et excellente suite pour un produit qui a déjà fait ses preuves.
/COMMS/VIDEOTEX/COMPO/SWFTP312.TOS

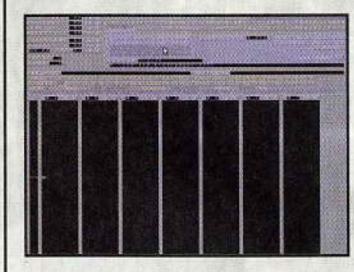
Réf. : ST1739 

Falcon (1.44)

✓ Escape Paint RSC 0.05F
Falcon

Traduction du fichier ressource de ce programme de dessin qui fonctionne en True Color sur Falcon. Son interface est superbe et il peut constituer un bon outil quand on n'a pas besoin de mobiliser une grosse artillerie.
/GRAPH/DESSIN/ESCP05F.TOS

▼▼▼▼▼



✓ Graoumf Tracker 0.8665
Falcon

Voici un excellent soundtracker 32 voies DSP sur Falcon, de réalisation française. Replay en 50 KHz, 16 bits stéréo (24 bits en interne), 255 instruments multi-samples (8 ou 16 bits), effets sur 65536 valeurs, enveloppes, pan, Midi, édition de samples, des tonnes de formats reconnus, etc. Une merveille !
Programme en anglais et doc en français.
/MUSIQUE/SNDTRACK/PLAYERS/GTK08665.TOS

▼▼▼▼▼

✓ Menu 5.9e
Falcon

Avec Menu, vous pourrez, sur Falcon, créer vos configurations de démarrage utilisant tel ou tel programme en AUTO, tel ou tel accessoire ou CPX, tel fichier Newdesk, tel ASSIGN.SYS. Reprend le principe de XBoot, mais en shareware, et en réalisation française.
/UTILS/SYSTEM/MENU59ED.TOS

Réf. : ST1756

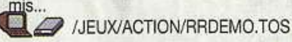
✓ MagiC IDE patch 1.2
Falcon

Ce patch force MagiC à éviter de scanner les disques IDE sur Falcon. Très utile pour les configurations Falcon sans disque IDE. Patche les versions 4.01, 4.02, 5.00 et 5.02.
/UTILS/DISK/HARDDISK/MPATCH12.TOS

▼▼▼▼▼



✓ Radical Race démo
Falcon

Ecrans de présentation en 256 couleurs, jeu en True Color, voici Radical Race en version de démo. Il s'agit d'une course de voiture (en vue de dessus) où tous les coups sont permis...

/JEUX/ACTION/RRDEMO.TOS

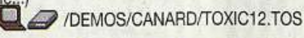

Réf. : ST1757

✓ TOS 4.92 image
Falcon

Cette image vous permettra, après avoir scrupuleusement suivi les indications du readme (en français), de démarrer avec un TOS 4.92 sur disquette, tout en poursuivant le démarrage avec les accessoires et PRG AUTO du disque dur, à condition bien sûr que vous tentiez cette opération sur un Falcon.
/UTILS/SYSTEM/TOS492.TOS

▼▼▼▼▼

✓ Toxic 12
Falcon

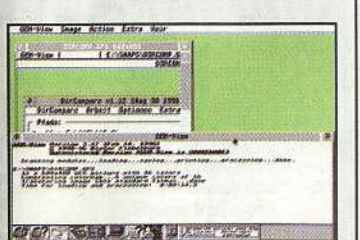
Lancé à partir d'une disquette, ou depuis votre disque dur avec le maximum de Ram disponible pour les machines 4 Mo, voici le numéro 12 de Toxic, magazine français dédié à Atari, mais offrant aussi d'autres rubriques (l'humour n'y fait pas toujours dans la dentelle...)

/DEMOS/CANARD/TOXIC12.TOS

Réf. : ST1758 

Graphisme

✓ Bitmap View IV 4.1a
TT/Falcon (VGA 256)
BV4 est la suite de BV3, réalisation de Christophe Boyanique et Gilles Bouthenot. C'est un visualiseur d'images GIF/TGA pour TT et Falcon en VGA 256 (et True Color sur Falcon, ainsi que les résolutions offertes par les Matrix).
Cette application utilise les objets EGLib, interface au look "Next" et utilisant une aide en ligne avec Speedo, créée par Christophe Boyanique. Parmi les nouvelles fonctions, signalons un zoom en temps réel.
Programme et aide en ligne en français
/GRAPH/UTILS/BV4_41A.TOS

Réf. : ST1759



✓ Gemview 3.17
STF/STE/TT/Falcon 2 Mo (Ttes Rés)
Version 3.17 de Gemview qui est actuellement l'utilitaire de dessin shareware le plus avancé. Il peut charger, sauver, convertir à peu près tous les formats d'image.
Dorénavant il sera disponible ici comme ailleurs : en fichiers séparés. Ce fichier principal contient l'application et les fichiers de base, ainsi que le programme d'installation, y compris un RSC français !
/GRAPH/UTILS/CONVERT/GVW_V317.TOS

Réf. : ST1760

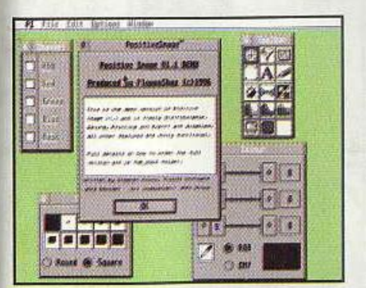


✓ MPEG FAQ 4.1
STF/STE/TT/Falcon
Une FAQ (Frequently Asked Questions) sur le MPEG, son format, les cartes de compression...
/GRAPH/UTILS/MPEGFA41.TOS

▼▼▼▼▼

✓ M Player 2.03
TT/Falcon
Ce player lit les fichiers QuickTime d'Apple (appelés MOV sur PC) compressés en CVID, RLE8 et RLE16, SMC8 et RAW8, les fichiers AVI en CVID, CRAM16 ou CRAM8, RLE8 et RGB8 et les fichiers FLI. Accepte le son mono/stéréo en 8 et 16 bits.
Fonctionne sur Falcon en True Color et sur TT à condition d'avoir une carte en 32768 couleurs.
Réalisation française.
/GRAPH/ANIM/MPLYR203.TOS

▼▼▼▼▼



✓ Positive Image démo 1.1
STF/STE/TT/Falcon
Version de démonstration d'un nouveau programme de retouche d'images assez fonctionnel. La démo ne contient pas de version optimisée 68030 (mais la version finale, si).
/GRAPH/UTILS/PI_DEMO.TOS

Réf. : ST1761 

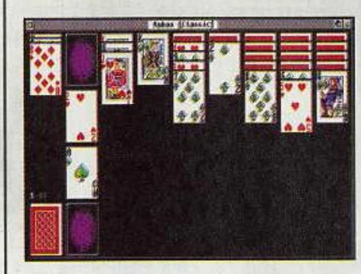
Jeux

✓ Cards MCH
STF/STE/TT/Falcon
Voici, au format IMG couleur, des cartes à jouer pour Yukon (dont la dernière version est disponible).Utilisables en moyenne et haute ST, ainsi qu'en moyenne et haute TT. Les trois premiers jeux tournent aussi sur Falcon.
/JEUX/REFLEXIO/CARDSMCH.TOS

▼▼▼▼▼

✓ Jaguar Codes 0905
STF/STE/TT/Falcon/MM
Vous séchez ? Vous voulez la Punisher dans Super Burn Out ? Ou bien 100 millions au démarrage de Syndicate ? Ou bien... Alors ce petit texte ASCII en anglais est fait pour vous. De nombreux jeux Jaguar y sont passés à l'ouvre-boîtes. Version du 5 septembre 1996.
/JEUX/DIVERS/JC_0905.TOS

▼▼▼▼▼



✓ Yukon Sounds
STE/TT/Falcon (>=640x400)
Sons de rechange pour les releases E et F de Yukon, petit jeu de réussite. Seules ces versions sont dotées d'effets sonores.
/JEUX/REFLEXIO/YSOUND.TOS

▼▼▼▼▼

✓ Yukon TNG
STE/TT/Falcon (>=640x400)
Sons et cartes pour les releases E et F de Yukon, petit jeu de réussite. Ces fichiers sont très orientés "Star Trek The New Generation", vous vous en doutiez...
/JEUX/REFLEXIO/YUKONTNG.TOS

▼▼▼▼▼

✓ Yukon F
STF/STE/TT/Falcon (>=640x400)
Release F de Yukon, joli jeu de réussite. Bons graphismes et effets sonores variés. Moniteur 640 x 400 minimum, mono et couleur. Un utilitaire permet de constituer vos propres cartes, y compris pour des résolutions inférieures.
Il faut faire le maximum de points à chaque réussite. Donc, si une partie ne perd pas trop de points, elle n'est pas vraiment perdue. Vous conservez vos points d'une réussite à l'autre et pourrez même sauver vos meilleurs scores !
Programme en allemand + RSC et docs anglais.
/JEUX/REFLEXIO/YUKON_F.TOS

Réf. : ST1762 

A propos de Shareware: C'est un contrat moral qui vous lie avec un auteur pour utiliser son logiciel. Si vous l'avez installé de façon définitive sur votre ordinateur, vous devez alors le rémunérer. Ne l'oubliez pas !

Programmation

✓ Sysgem Help 2.02
STF/STE/TT/Falcon
C'est pour les programmeurs : il s'agit de l'aide en ligne (formats ST-Guide et PureC Help) pour la biblio Gem pour le Pure C.
/PROGRAMM/SOURCES/C/SGEMDOKU.TOS

▼▼▼▼▼

✓ WindGem 1.3
STF/STE/TT/Falcon
Voici une librairie Gem étendue pour le SozobonX C. Différents sources et un programme de démonstration des possibilités offertes.
Réalisation française.
/PROGRAMM/SOURCES/WINGEM13.TOS

Réf. : ST1763 

Sciences

✓ Eurêka (rev 09.96) 2.12
STF/STE/TT/Falcon (>=640x400)
Toujours étrange, ce traceur en version 2.12 de février 1987 maintenant en révision septembre 96... Il permet de définir des expressions assez complexes avec une interface GEM un peu spéciale...
/SCIENCES/MATHS/EURK0996.TOS

Réf. : ST1764 

Utilitaires

✓ Atari Info Pages 13
STF/STE/TT/Falcon
Atari Info Pages est un ensemble de fichiers ST-Guide réunissant beaucoup de coordonnées d'éditeurs et d'auteurs de logiciels allemands, commerciaux ou en shareware. On y trouvera, à l'aide d'un classement efficace, noms et adresses d'éditeurs, emails d'auteurs, noms de logiciels.
/UTILS/DIVERS/AIPHYP13.TOS

▼▼▼▼▼

✓ RFC 1661
STE/TT/Falcon
Sous ce nom barbare se cachent des textes de référence en ASCII, lisibles sur les serveurs Web. Celui-ci est consacré au protocole PPP (notamment communication internet) et en décrit tous les détails. Destiné bien entendu aux programmeurs, dès fois que certains amènent la gestion de ce protocole avec les outils de connexion internet sur Atari.
/COMMS/RFC1661.TOS

Réf. : ST1765

Bon de commande

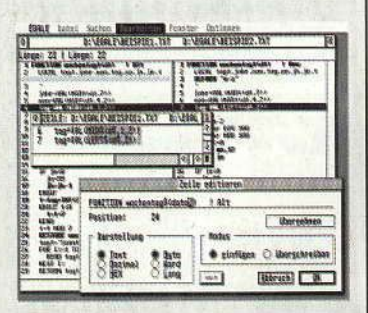
Conditions de vente:
50 F la disquette / 200 F les 5 disquettes / 500 F les 15 disquettes.
Attention!
En cas de références comportant plusieurs disquettes (=1, =2,etc), vous devez obligatoirement multiplier 50 F par le nombre de disquettes.

Références (par ordre croissant SVP)							Titres ou descriptions	Prix
S	T	X	X	X	X	X	EXEMPLE	XX F
STMAG N°110							Frais de port	15 F
							Total	

Nous vous rappelons que la quasi totalité des produits du domaine public n'est pas traduite.
Les produits disponibles en français sont indiqués à chaque fois.

✓ Diskus démo 3.42
STF/STE/TT/Falcon
Voici la version démo de la dernière mouture de Diskus.
Le meilleur des éditeurs de disques disponible dans le commerce, mais qui n'a toujours pas été importé en France, malheureusement. Il inclut dans sa version commerciale son propre driver de disque dur, et permet d'effectuer toutes les opérations possibles et inimaginables sur les fichiers ou les partitions de votre disque dur.
Un bon moyen de tester les capacités de ce programme avant de songer à son achat (en Allemagne !).
/UTILS/DISK/EDITEURS/DISKU342.TOS

▼▼▼▼▼

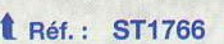


✓ Egale 3.4F
STF/STE/TT/Falcon
Ce n'est pas la dernière version, mais elle est en français !
Ce programme permet de comparer et d'éditer deux fichiers.
La programmation est entièrement sous GEM et l'interface est limpide.
On peut copier des blocs, ajouter des lignes, etc. De plus, on peut maintenant ouvrir des fenêtres monofichier.
Et cette version, comme les précédentes, apporte encore toute une série de petits plus.
/UTILS/DIVERS/EGALE34F.TOS

▼▼▼▼▼



✓ Egale 3.6D
STF/STE/TT/Falcon
Dernière version, en allemand, de ce programme qui permet de comparer et d'éditer deux fichiers.
La programmation est entièrement sous GEM et l'interface est limpide. On peut copier des blocs, ajouter des lignes, etc.
De plus, on peut maintenant ouvrir des fenêtres monofichier. Et cette version, comme les précédentes, apporte encore toute une série de petits plus.
Shareware allemand en allemand.
/UTILS/DIVERS/EGALE36D.TOS


Réf. : ST1766

✓ COPS 1.0
STF/STE/TT/Falcon/MM
Voici une alternative originale au panneau de contrôle, réalisé par les auteurs de NVDI et MagiC : les CPX se présentent dans une fenêtre identique à celles du GEM et sont activés ou désactivés directement.
D'autres fonctions sont accessibles par clic du bouton droit.
Prévu pour fonctionner sous MagiC, il fonctionne aussi en TOS normal en ajoutant un programme en dossier AUTO.
/UTILS/SYSTEM/COPS100.TOS

▼▼▼▼▼

✓ ST Report 1233
STF/STE/TT/Falcon/MM
Encore un magazine électronique, abordant diverses infos glanées dans le monde Atari.
/UTILS/DIVERS/STR1233.TOS

▼▼▼▼▼

✓ ST Report 1234
STF/STE/TT/Falcon/MM
Encore un magazine électronique, abordant diverses infos glanées dans le monde Atari.
/UTILS/DIVERS/STR1234.TOS

▼▼▼▼▼

✓ ST Report 1235
STF/STE/TT/Falcon/MM
Encore un magazine électronique, abordant diverses infos glanées dans le monde Atari.
/UTILS/DIVERS/STR1235.TOS

▼▼▼▼▼

✓ ST Report 1236
STF/STE/TT/Falcon/MM
Encore un magazine électronique, abordant diverses infos glanées dans le monde Atari.
/UTILS/DIVERS/STR1236.TOS

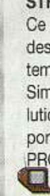
▼▼▼▼▼

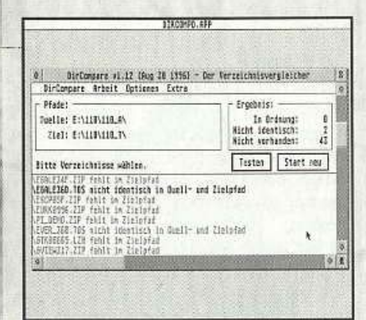
✓ ST Report 1237
STF/STE/TT/Falcon/MM
Encore un magazine électronique, abordant diverses infos glanées dans le monde Atari.
/UTILS/DIVERS/STR1237.TOS

Réf. : ST1767

✓ BPM Rechnung
STF/STE/TT/Falcon (640x400)
Ce petit programme sert à calculer la durée des principales divisions de temps d'après un tempo donné.
Simple, mais efficace. A lancer en haute résolution ST uniquement (dommage qu'il ne supporte pas le VGA). Fonctionne en ACC ou en PRG.
/MUSIQUE/BPM_RECH.TOS

▼▼▼▼▼





✓ DirCompare 1.12
STF/STE/TT/Falcon/MM (>=640x200)
Ca manquait : voici un utilitaire qui peut non seulement comparer le contenu de deux dossiers (avec les sous-dossiers sur option) mais aussi vérifier que les fichiers sont identiques et, dans le cas où ils ne le sont pas, décider celui qui doit écraser l'autre.
Très pratique et très simple d'emploi, il trouvera son utilité plus d'une fois.
/UTILS/FICHIERS/DCOMP112.TOS



▼▼▼▼▼

✓ Metados 2.7
STF/STE/TT
Dernière version de Metados, compatible toutes machines mais ici sans les drivers propres au Falcon.
Excellent outil pour gérer votre lecteur de CDROM, et indispensable dans la mesure où certaines applications de lecture audio s'en servent.
Donc pas besoin de s'étendre plus longtemps...
/UTILS/DISK/METADS27.TOS

▼▼▼▼▼

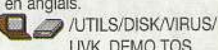
✓ Repair Mod 1.0b
STE/TT/Falcon
Certains fichiers MOD sont corrompus et semblent inutilisables ?
Peut-être pas : ce petit utilitaire permettra peut-être de les remettre en état.
C'est sans garantie de succès, mais ça vaut toujours le coup d'essayer.
/MUSIQUE/SNDTRACK/REP_MOD.TOS

▼▼▼▼▼

✓ UVK Book
STE/TT/Falcon (640x200)
On a du mal à croire que c'est un truc récent. Ce programme de lecture de doc (également utilisé pour ST News) ne fonctionne qu'en moyenne résolution ST et ne gère aucun changement de résolution.
Mais s'il faut en passer par là pour avoir des infos (en anglais) sur Ultimate Virus Killer...
/UTILS/DISK/VIRUS/UVK_BOOK.TOS

▼▼▼▼▼

✓ Ultimate Virus Killer dem 6.8
STF/STE/TT/Falcon
Version de démonstration d'Ultimate Virus Killer, chasseur de virus en shareware. C'est en anglais.
/UTILS/DISK/VIRUS/UVK_DEMO.TOS


Réf. : ST1768


Bon de commande

Nom

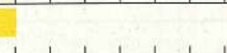
Prénom

Adresse

Code Postal

Ville

Pays



Ci-joint mon règlement par :

❑ Chèque ❑ Mandat

à l'ordre de :

DISKIMAGE

5/7, rue Raspail - 93108 Montreuil Cedex

❑ Carte Bancaire

N° Carte :

Date expiration :

Signature obligatoire :